



Linux, Amiga, BeOS, Risc PC : 140 émulateurs sur le CD !

**DREAM**

# DREAM

LE MAGAZINE DE LA MICRO ALTERNATIVE

Septembre 1997 - n°43

## Incroyable : 7 nouveaux Amiga sur le marché !

**Apple a-t-il vendu  
son âme à Microsoft ?**



**Linux : enfin accessible  
aux débutants**  
**Amiga : Quake et Duke  
Nukem 3D arrivent**  
**Atari : comment installer**  
**Linux et X Window**  
**Risc Pc : le meilleur kit  
internet est sur Acorn**

- ☆ En pratique :  
**Que vaut l'Atari ?**
- ☆ Histoire de la micro :  
**toute la vérité sur  
Commodore**
- ☆ Labo :  
**Kde meilleur qu'Afterstep ?**
- ☆ Programmation :  
**Tcl/Tk, Java, C, assembleur...**

**Système : customisez  
votre Workbench**

L 2306 - 43 - 37,00 F



POSE

# Tout l'univers du PC



**Chaque  
mois, le  
magazine et  
2 CD-Rom**

Exclusif, la démo  
de Constructor, un super  
jeu de stratégie !

Surfez sur le net avec  
la dernière version de  
Netscape Communicator !



# Edito

Cette nouvelle année scolaire commence en fanfare : Amiga international annonce le succès de sa politique de licence et prévoit la sortie de sept compatibles d'ici à décembre. Beaucoup moins drôle, Bill Gates a profité de la pagaille ambiante chez Apple pour racheter quelques 150 millions de dollars d'actions à la pomme et se débarrasser de son ennemi actuel, Netscape. Pour Dream aussi, l'été aura été mouvementé. Mais heureusement, ce ne sont que des bonnes nouvelles qui ont frappé à notre porte. Rendez-vous compte : nous sommes désormais les partenaires officiels de l'excellent magazine *St Mag* et de l'émission *Plug-in* (animée par Arnaud Chaudron) diffusée tous les vendredi soirs de 20h00 à minuit, sur les ondes de RTL. Inutiles de dire que nous ne sommes pas peu fiers et que nous vous en reparlerons au prochain numéro. Pour peu, on oublierait presque de signaler que les ventes de Dream ont plus que doublé depuis la nouvelle formule !



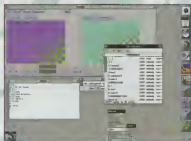
# DREAM

Numéro 43

## ● CD\_Rom - page 4

Une compilation exclusive de 140 émulateurs, la nouvelle version de *Xfree 3.3*, et toujours des tonnes d'utilitaires, jeux et démos pour Amiga, Atari, BeOS, RiscPC, Linux et Linux 68k.

## ● Courant alternatif - page 6



Incredible : Microsoft rachète pour 150 millions de dollars d'actions Apple, *X Window* arrive sur Amiga sans Linux, le dernier Siamese tourne à 600 Mhz, l'exploration sur Mars serait-elle de la camelote ?...

## ● Dossier - page 18

Sept nouveaux Amiga prévus pour la fin de l'année. Toutes les interviews des acteurs principaux.

## ● Labo - page 24



Kde, une interface révolutionnaire pour Linux, *Ppoint 7.1* débarque avec une tonne de filtres, *Top model* repousse les limites du calcul 3D, *Visual prefs* modifie tout le *Workbench*...

## ● En pratique - page 34

Deux dossiers incontournables : customiser son *Workbench* et installer Linux sur Atari, premiers pas sous Linux, découverte de l'Atari...

## ● Programmation - page 46

Suite de nos initiations à *Tcl/tk*, *Java*, le C et l'Assembleur.

## ● Forum - page 54

La réponse à toutes vos questions dans la rubrique courrier. Trouvez la bonne affaire du mois dans les petites annonces !

## ● Zone libre - page 58

Scandale : *Quake* et *Duke nukem 3D* tournent sur Amiga mais personne ne peut les publier ! Des tonnes de trucs et astuces dans la rubrique *Message in the bottle* et toutes les productions des démo-party de cet été dans la rubrique *Démo*. Histoire de la micro : Dream vous révèle la véritable histoire de Commodore !



Abonnement P.13

Dream's bootik P.66



## La plus grosse compilation d'émulateurs pour quasiment toutes les machines !

Oui ! Ce ne sont pas loin de 140 émulateurs que nous vous offrons ce mois-ci sur le CD-Rom. Redécouvrir les joies d'un Amstrad Cpc 6128, d'un Commodore 64, d'un ZX Spectrum ou d'une Gameboy est un bonheur dont nous ne pouvions pas vous priver.

Les aficionados de Linux de tous bords seront également comblés : ils trouveront cette fois-ci sur notre CD de couverture une distribution complète de RiscBSD pour RiscPC (96 Mo compressés !), la toute dernière version de Xfree (pour 68K et Intel, ) et des tonnes d'utilitaires pour agrémenter leur environnement. Bien entendu, près de 150 Mo sont toujours consacrés aux jeux et autres démos !



## Répertoire Amiga

### Les démos

Près de 150 démos exclusivement Amiga, ainsi que les toutes dernières intros parues pendant l'été. Et pour continuer sur notre lancée historique du mois dernier, la collection complète des démos présentées lors de la mythique Assembly'96. Souvenez-vous...

### Les docs

Comment devenir un spécialiste de l'Amiga ? Voici plus de 8 Mo de fichiers Amigaguide pour tout comprendre de l'AmigaOS, des composants Aga, du disque dur, des datatypes, des connecteurs, etc. En bonus : pleins de cheats modes pour vos jeux Playstation !

### Les émulateurs

Ce tiroir est divisé en cinq parties : les consoles, les micros, les processeurs, les systèmes d'exploitation et les divers. Attention, aucune Rom n'est fournie !

### Les outils graphiques

Deux excellents utilitaires graphique ce mois-ci : WFBase pour faire de la retouche d'image et Xtrace pour faire du dessin vectoriel.

### Jeux

21 Mo de démos commerciales, la collection complète des jeux d'arcade shareware et toutes les nouveautés en deux joueurs et sous Workbench.



Le Spectrum et ses jeux déments !

### Linux

Tous les outils pour compiler sur Amiga des logiciels prévus pour une autre plateforme.

### Multimédia

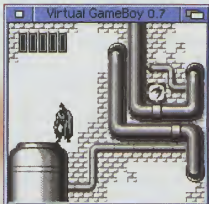
Relisez enfin tous les fichiers Avi, Quicktime, Mpeg, Fli et numérisiez les pistes audio de vos CD.

### Nouveau

Toutes les nouvelles versions apparues cet été.

### Workbench

Tous les nouveaux antivirus, archiveurs, commodités et autres Datatypes. En bonus : tout ce qu'il faut pour customiser



Batman sur Gameboy.

l'esthétique du Workbench (voir article En pratique, page 34).

## Répertoire Atari

### Linux

Le fichier de configuration pour Linux M68k.

### Système

Tous les utilitaires pour configurer à outrance votre bureau, tous les lecteurs de fichiers vidéo et tous les patches pour améliorer les performances du Gem. En bonus : des tonnes d'utilitaires pour profiter pleinement des ressources du Falcon et même les améliorer !

## Répertoire BeOS

### Docs

Quelques docs pour découvrir BeOS.

### Emulateurs

Les 25 meilleurs émulateurs tournant sous BeOS.

## Répertoire Linux

### AfterStep

L'intégralité du site consacré à Afterstep, l'interface pour X Window, est sur notre CD-Rom ! Soit plus de 50 Mo de données



L'Amstrad, toute une époque...





et d'applications dédiées.

#### Emulation

Incroyable ! Grâce à Dream, les linuxiens sont désormais capables d'émuler des bornes d'arcade, toutes les consoles 16 et 8 bits, le *Pilote* et la plupart des micros (dont le Mac, l'Amiga et l'Atari St !). Bonus : Il vous sera même possible d'exécuter des applications *Ms/Dos* et *Windows* directement sous *Linux* ! Attention : aucune Rom n'est fournie.

#### Gnu

La majeure partie des archives *Gnu*, cet environnement de développement incontournable.

#### News

Des tonnes de nouveautés en vrac.

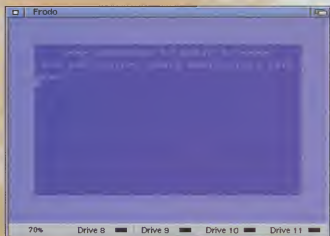
#### Xfree86

La toute dernière version (3.3) de *Xfree* pour *Linux* Intel.

## Répertoire Linux68k

#### Emulation

Une version spécifique d'*Aros*, l'*Amiga* replacement as, pour 68k. A noter que les utilisateurs de 68k peuvent récupérer tous les émulateurs du tiroir *Linux* en les recompilant.



Un pilier : le C64.

#### Interfaces

Donnez enfin l'aspect de *Windows 95* ou de *Nextstep* à votre *X Window* !

#### Utilitaires

Des tonnes d'utilitaires (archivage, développement, bench,...) pour agrémenter votre *Linux* et -surtout- les indispensables pour *X Window* : gestionnaires de fichiers, jeux, démos et même le langage de programmation *Tcl/Tk* vous sont enfin offerts !

#### Xfree68

La toute dernière version (3.3) de *Xfree* pour *Linux* m68k !

## Répertoire RiscPc

#### Emulation

Emulez un *Oric* et une console *Sega* !

#### Utils

L'essentiel pour décompresser au mieux les CD-Rom de Dream.

#### RiscBSD

La distribution complète de *Bsd* pour *RiscPc*, réalisée par l'*Armada*. Tout comme *Linux*, *Bsd* est un *Linux* gratuit !

### Le CD-Rom sur Amiga, mode d'emploi

Tous les logiciels destinés à l'Amiga se trouvent dans un tiroir du même nom, à la racine du CD. Attention, le CD-Rom étant multi plates-formes, son formatage est universel. Ce qui signifie qu'il est tout à fait lisible à partir de n'importe quel Amiga, mais que les icônes n'apparaissent pas. Pour naviguer dans les sous-répertoires, il conviendra donc de sélectionner le menu *Fenêtre/Montrer...*/Tous les fichiers du Workbench, histoire de voir quand même les fichiers à l'écran. Petit truc : sélectionnez aussi *Fenêtre/Afficher...*/par nom pour que le contenu des fenêtres soit plus lisible.

Afin de gagner un maximum de place et vous offrir un maximum de logiciels, tous les fichiers Amiga sont compressés en *Lha*, ce qui réduit leur taille avec un facteur très intéressant de 2,5. Pour leur rendre une taille normale, il suffit de les décompresser avec la commande suivante :

*lha x <fichier à décompresser>*

Cette commande se tape dans une fenêtre *Shell*. Les fichiers décompressés se copient automatiquement dans la *Ram Disk* (pour peu que l'invité du *Shell*, lui corresponde, sinon tapez avant toute chose *CD Ram :*). En cas d'erreur, vérifiez que la commande *Lha* se trouve bien dans le tiroir *C/* de votre *Workbench*. Notre conseil : automatisez la commande dans un bouton de *Directory* opus ou employez un utilitaire graphique du style *Unarchiver* pour ne plus avoir à taper l'instruction à chaque fois.

# Strasbourg

Venez découvrir

## Le Monde de l'Amiga

**Aminet**  
Site 5  
219,-

**Aminet**  
20  
90,-

A1300 (1200+Tour+allim+Clavier)	3 389,-
A1400 (A1300+Zorro II)	4 949,-
A1500 (A1300+Zorro III)	6 389,-
Tour Mikronik Infinitiv	1 290,-

**S.L. DIFFUSION**

03 88 62 20 94

Tours Mikronik à partir de 1290,-

phase 5		WHERE DO YOU WANT TO BE TOMORROW?*	
A1200	Blizzard 1230 IV 68030/50MHz+MMU	990,-	Blizzard 603e
	Blizzard 1240 ERC 68040/40MHz+MMU+FPU	1 989,-	PPC 603e/175 MHz
	Blizzard 1260 68060/50MHz+MMU+FPU	3 299,-	2 989,-F
	SCSI Kit 1230 OU 1260 +support SIMM	689,-	
	Copro FPU 68882/50 PGA pour 1230IV	459,-	
A2000	Blizzard 2040 ERC 68040/40MHz+MMU+FPU	2 379,-	4 889,-F
	Blizzard 2060 68060/50MHz+MMU+FPU	3 349,-	CyberStorm
	Cybervision 64/3D 4 Mo	1 499,-	PC 604e/180 MHz
	Mpeg Module Cybervision	1 149,-	5 599,-F
	Scan Doubler Loop Thru Module pour Cybervision	699,-	
A3+4000	CyberStorm Mark II 60/50 68050/50MHz + MMU+FPU	3 939,-	CyberStorm
	CyberStorm Mark II 40/40ERC 68040/40MHz + MMU+FPU	2 369,-	PC 604e/200 MHz
	CyberStorm Fast SCSI KIT	579,-	6 479,-F

ROULEAU COMPRESSEUR

## Microsoft s'approprie Java !

Le résumé de la politique de la firme de Redmond, donné par notre confrère Javaworld ([www.javaworld.com](http://www.javaworld.com)) est encore une fois vérifié : la propriété privée est une bonne chose, Java est une mauvaise chose, nous devons faire de Java un produit propriétaire. Dernière annonce fracassante en date de Mr. Bill et de ses acolytes : il y aura dans *MS Internet Explorer*, une machine virtuelle Java permettant d'accéder à toute l'Api Win32. En clair, avec *J/Direct*, Microsoft veut rendre Java dépendant de Windows quitte à prendre des risques énormes au niveau de la sécurité ! Amusant, par le passé, la World company de Redmond n'avait trouvé que l'argument de la sécurité bancaire pour attaquer le phénomène Java qui ne lui appartenait pas... Heureusement, l'éditeur Netscape veille et risque bien de mettre des bâtons dans les roues de Microsoft, car les prochaines versions du navigateur Communicator intégreront un support total *JavaBeans/Corba*. Encore un autre standard. C'est un peu comme chez les morses, les mâles (Microsoft et Netscape) sont prêts à tout pour s'acaparer la femelle (Internet) !



### Événement

## X Window sur Amiga... Sans Linux !

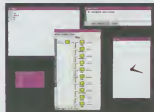
**A**de, le groupe de développeurs indépendant sur Amiga (auquel on doit déjà toute l'adaptation de l'environnement *Gnu*), vient de présenter la dernière version de son adaptation d'*X Window*. Rappelons qu'*X Window* est l'interface graphique par excellence des systèmes *Unix*. Autrement dit, c'est le logiciel qui se charge d'afficher sous formes de fenêtres et d'icônes les informations du système d'exploitation. Une interface que les Amigaïstes connaissent bien d'ailleurs, car elle était offerte en version *Linux* sur le précédent CD-Rom de *Dream*. Mais l'originalité de la version d'Ade est qu'elle fonctionne directement sous *AmigaOS*, sans même réclamer *Linux* ou quelque autre *Unix* que ce soit ! Vérification faite, ce *X Window* n'est pas de la poudre aux yeux (au contraire d'*AmiWin*, également offert sur le précédent CD) et dispose pourtant bien de la même architecture de conception que l'interface originale. Quid ? Les développeurs d'Ade expliquent que leur *X Window* n'a pas besoin d'un *Unix* supplémentaire, tout simplement parce qu'*Unix* est présent dans chacun des Amiga ! En effet, il est de notoriété publique que les concepteurs de l'*AmigaOS* se sont depuis toujours inspiré ouvertement

d'*Unix* pour concevoir le système d'exploitation de l'Amiga. De fait, les noyaux des deux systèmes accusent quelques flagrantes ressemblances, notamment en ce qui concerne la gestion du multitâche. Mais ce n'est pas pour autant que les applications de l'un fonctionneront sans problème sur l'autre. Ainsi, pour tourner, *X Window* réclame impérativement la présence de l'*ixemul.library*. Cette librairie, à placer dans le tiroir *Libs/* du *Workbench*, est une simple table des matières qui va re-diriger tout appel *Unix* à l'adresse de la fonction correspondante sous *AmigaOS*. Autrement dit, lorsqu'une instruction d'*X Window* demande : "je voudrais copier un fichier avec la routine *truc-bidule d'Unix*", *ixemul.library* intervient pour lui répondre : "l'instruction *truc-bidule* ? Ça n'existe pas ici. Il faut utiliser l'instruction *machin-truc d'AmigaOS*".

### Une flopée de logiciels déjà disponibles

Du coup, les applications *X Window* - *Unix* peuvent être converties

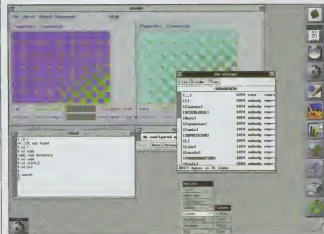
très rapidement pour tourner dans la version d'Ade : il suffit juste de re-compiler le listing original en code 680X0 et d'enregistrer l'exécutable dans un format reconnu par l'Amiga. Preuve en est la longue liste d'utilitaires déjà disponible sur le site d'Ade : interpréteurs Java, langage Tcl/tk et autres éditeurs graphiques (*Xpoint*, *Gimp*, etc.) sont enfin directement accessibles à l'Amiga. Mais il y a mieux : les versions des logiciels proposés par Ade ont une longueur d'avance par rapport à celles que l'on trouve dans le monde *Linux 68k* : l'*X Window* d'Ade, par exemple, en est à la version *X11R6.3*, alors que celui de *Linux 68k* n'a toujours pas dépassé la *X11R6.1* ! Si bien que les utilisateurs d'Amiga peuvent ici profiter de tous les environnements graphiques les plus en vogue sur *Linux PC*, notamment les très esthétiques *AfterStep* et *Fwm 95* qui font ressembler l'interface à *NextStep* et *Window 95*. L'*X Window* d'Ade est disponible sur le site <http://www.ninemoons.com>, ainsi que sur le CD *Geek gadgets 2*, distribué en France par Fds.



Fwm.



Fwm 95.



Afterstep pour AmigaOS.

EMULATION

## Un émulateur Amiga pour... Amiga !



Un Workbench dans le Workbench.

WinDOS est le projet fou d'un étudiant allemand, Andreas Falkenhahn. Le but de cet utilitaire est d'émuler un Amiga sur Amiga... Complètement stupide ? Peut-être pas tant que ça. L'Amiga a beaucoup évolué depuis sa première apparition en 1985 ; à ce titre, le 4000/60 est bien souvent incapable de lancer un jeu conçu dix ans avant lui. C'est justement là le propos de WinDOS, cet émulateur recréé, sur une machine dernier cri, un environnement identique à celui de l'Amiga 500. Là où WinDOS devient fort intéressant, c'est quand on s'aperçoit que son émulation tourne dans une fenêtre Workbench ! Jusqu'à présent, la seule solution qui existait pour arriver, à peu près, à faire tourner un jeu 500 sur Amiga 1200 et 4000 était de charger en mémoire le contenu d'une ancienne Rom. Problème : si les jeux retrouvaient bien leurs points d'ancrage originaux, ils ne comprenaient toujours rien à ces composants électroniques qui allaient plus vite que la normale. WinDOS, lui, adapte en temps réel chaque instruction d'un jeu aux capacités des nouvelles machines. Il ne nécessite même pas de charger un ancien Kickstart ! Chaque instruction sera redirigée au bon endroit et son timing sera ré-ajusté. Et quitte à rediriger, pourquoi ne pas rediriger l'affichage dans une fenêtre Workbench ? Du coup, on bénéficie du multitâche et il devient possible de jouer à Dyna Blaster tout en calculant une scène sous Imagine ! Les premières versions de WinDOS devraient faire leur apparition sur Aminet courant septembre.

TECHNOLOGIE

## L'exploration sur Mars, de la camelote ?

Les médias se sont largement étendus sur le sujet : la mission d'exploration sur Mars est, jusqu'à présent, l'étape technologique la plus avancée de toute la conquête spatiale. Certes. Mais saviez-vous que dans un souci de réduction des coûts, la Nasa n'a pas hésité à ressortir du placard toute une gamme de matériels désuets ? Les prises de vue du sol martien, par exemple, sont confiées à un appareil Kodak utilisé autrefois dans les hôpitaux pour l'imagerie médicale. Pire, Sojourner (le petit robot qui se déplace pour prendre des photos) est contrôlé par un vieux 80286 à 8 Mhz, un microprocesseur qui fit les beaux jours de l'IBM Pc/At en 1984. D'ailleurs, avec quoi pensez-vous que Sojourner communique ses informations à Pathfinder (la base fixe qui renvoie les images à la Terre) ? Il a été décidé qu'une bonne vieille paire de modem à 9600



Photographie du sol martien.

bps ferait très bien l'affaire ! Mais attention, pas des modems spécialement développés pour les communications spatiales. Non, non, il s'agit de l'appareil tout bête que vendait Motorola au grand public, il y a six ans. Et n'allez pas croire que tout ceci est supervisé par les super-ordinateurs qui font la fierté de la Nasa. Une fois encore, ce sont juste deux stations du commerce qui ont été mises à l'épreuve : une RS/6000 d'IBM (à base de Power Pc 604e) a servi à guider l'atterrissage de Pathfinder sur Mars et une Octane de Silicon graphics permet de piloter, depuis la Terre, les déplacements de Sojourner. Toutes les informations sur l'exploration de Mars peuvent se trouver à l'adresse Internet <http://mpfwwww.jpl.nasa.gov/>.

LOGICTHEQUE

## La caverne d'Alinux Baba !

Pardon ? Nous n'en avons pas encore parlé ? Bon, reprenons Dream 38... Non. 39 ? Non. 40, 41 ? Non ! Bon, on n'en a pas parlé alors... Peut-être que, en fait, nous avions raison de pas trop en parler ; inconsciemment, nous avons dû vouloir garder pour nous cette véritable mine d'or ! Il s'agit bien entendu de la Linux applications and utilities page. On y trouve la majorité des applications (free softwares, commerciaux, sharewares) disponibles sur Linux, triées par genres et régulièrement mises à jour. Le point de passage obligatoire pour tout linuxien qui se respecte : [www.xnet.com/~blatura/linapp.s.shtml](http://www.xnet.com/~blatura/linapp.s.shtml).



### • Des tonnes de jeux pour Atari et Amiga

La société française Ifa Information et Communication (à Colletet, dans le 59) vient de nous annoncer une très bonne nouvelle : son catalogue de jeux compte désormais plus de 100 titres différents pour Amiga et Atari, dont quelques perles rares. Mieux, les prix proposés se trouveront dans une fourchette incroyablement basse de 30 à 80 francs. Enfin, cerise sur le gâteau, Ifa organise une immense foire dans ses locaux les 13 et 14 septembre prochains.

### • Le Gign entraîné sur Amiga

Depuis janvier 97, c'est un Amiga qui entraîne le Groupe d'interception de la Gendarmerie nationale (Gign). Interfaçé avec un clavier conçu sur mesure, la machine pilote 14 cibles avec détecteurs d'impacts. La carte mère est celle d'un Amiga 1200 boosté à 30 Mhz et le tout fonctionne sur le principe de la communication Midi. Cette promesse est due à la société Fatec, que l'on peut contacter sur Internet à l'adresse [eliand@ulps-net.fr](mailto:eliand@ulps-net.fr).

### • Le CD Aminet set 5 arrive bientôt

Parallèlement à la collection des CD-Rom Aminet, Aminet set est une compilation sur CD des meilleurs shareware Amiga que l'on peut trouver sur le site Aminet. Prévu pour mi-septembre, ce cinquième numéro contiendra environ 4 Go de logiciels compressés en 7400 archives et 1 Go de données (images, sons, etc.) qui n'apparaîtront pas dans la collection Aminet normale. A noter que chaque nouvel Aminet set rend ses versions précédentes obsolètes.

AMIGA

LINUX

DIVERS

MS-DOS

ATARI

## L'actualité des fanzines et des associations



### • Amigazette n°20

Une actualité toujours plus dense pour le plus renommé des fanzines Amiga. Démarrant sur un article de fond concernant l'avenir de la machine selon Gateway 2000, Amigazette enchaîne tests (Ppoint 7.1, Siamese system, Ide CD1200, Scalos, Worms Dc, Brain Killer et Genetic species 2) et conseils (monter un 1200 en tower, apprendre la programmation, créer une interface graphique, etc.). Mais le thème de ce vingtième numéro est la création : ce ne sont pas moins de dix pages qui sont entièrement consacrées aux plus importants des logiciels de Pao, dessin et autres réalisation vidéo.

e-mail : amigazette@toulon.pacwan.net  
http://www.netlinker.com/amigazette.



### • Obligement n°4

Fort de ses 16 pages toutes en couleur, Obligement est un fanzine qui ne mâche pas ses mots. Les actualités donnent une opinion objective sur les acteurs du marché et les tests n'hésitent pas à dénoncer la mauvaise qualité d'un produit. Au sommaire de ce quatrième numéro on trouve la suite d'un très intéressant dossier sur les micro-processeurs et un reportage exclusif sur l'Amiga Show 97 qui s'est récemment tenu en Belgique. Contact : Christian Julia, Fontaine lès Dijon.

### • Triple A

Triple A est une association de Portes-lès-Valence (26) consacrée à l'Amiga. Son but est de pro-

mouvoir au maximum la machine. Cela passe par le lancement prochain d'un fanzine, la création d'une nouvelle collection de Dp de haute qualité et la mise en place d'une base de données gigantesque sur tous les intervenants du marché Amiga. De plus, Triple A fera très prochainement paraître un questionnaire exhaustif destiné à tous les utilisateurs d'Amiga. Une fois les réponses épluchées, Triple A fera part à Gateway 2000 et Amiga international des tendances du marché français afin que les prochains Amiga soient le mieux ciblés possible.



### • Armada

L'Armada est l'association française entièrement consacrée aux ordinateurs Acorn (Archimède et Risc Pc). Outre la publication d'un mensuel très complet de 24 pages (l'Armazine), le but de l'Armada est de proposer à ses adhérents un support technique ainsi que des réductions de prix très intéressantes sur tous les logiciels et matériels Risc Pc. Il est possible de les contacter à l'adresse : mirko@cyberline.fr.

### • Usuarios amiga zaragoza

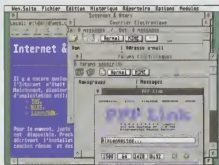
Le Club espagnol Usuarios amiga zaragoza a pour but de promouvoir l'Amiga de l'autre côté des Pyrénées. En ce sens, Cuaz vient de commander à une agence de publicité la réalisation d'un pin's Amiga, absolument collector ! Il est possible de les contacter à l'adresse e-mail cuaz@arrakis.es ou de visiter leur Web sur http://www.geocities.com/SiliconValley/Vista/5070.

## CONNECTEZ-VOUS

# Internet et Atari ? Mariage réussi !

Depuis que le constructeur Sun a récupéré la machine *Sunsite* qui occupait les locaux du Cnam (Centre national des arts et métiers), le plus grand serveur Ftp Atari en France se retrouvait sans hébergement. Après plusieurs contacts pas toujours fructueux (il n'est pas facile de faire comprendre aux providers et autres universités françaises qu'il existe autre chose que Microsoft en informatique), les responsables du site

ont trouvé logis auprès de Rémy Card. Rappelons qu'en plus d'être l'auteur du système de fichier de Linux, Rémy Card est aussi à la tête du plus gros serveur Ftp français, toutes machines confondues : l'ibp (récemment renommé en "Lip6"). On retrouvera donc désormais aux adresses ftp://ftp.ibp.fr/pub/atari/ et ftp://ftp.lip6.fr/pub/atari la majorité des fichiers précédents, régulièrement agrémentés de toutes les nouveautés. A noter qu'il n'était jusqu'à présent pas évident de se connecter sur le Net à partir d'un Atari. En effet, les logiciels disponibles ne supportaient pas encore la couche Ppp, très en vogue dans les protocoles de connexion en France (le protocole rarissime Slip, cher aux Ataristes, est néanmoins reconnu par le provider Imaginet). La chose est désormais réparée avec la sortie de l'intégré *Internet Wensuite*. En plus de son protocole de connexion tout ce qu'il y a de plus standard (Tcp/ip, Ppp, etc.), on y trouve Web (un navigateur compatible avec la norme Html 3.2 ainsi que plusieurs versions de Netscape et Microsoft), Mail et News. Une site Internet lui est dédié à l'adresse http://www.oxo.ch/.



Wensuite sur Atari.





Rien ne va plus

# Microsoft rachète une partie d'Apple !

*Après Atari et Commodore, Apple restait le dernier bastion de la micro-informatique non Wintel. Mais plutôt que de sombrer à son tour, l'ex-géant a préféré faire alliance avec le diable. Certains pensent déjà qu'Apple vient surtout de donner un sacré coup de main à Microsoft...*



Bill Gates.



Steve Jobs.

Tout a commencé en décembre 96, au moment où Apple a racheté Next. L'intérêt était double : récupérer les technologies d'avant-garde du système OpenStep pour les intégrer dans le futur Mac OS, et redorer l'emblème d'Apple d'une légende, Steve Jobs. Il faut dire que ce charismatique personnage n'est autre que le fondateur d'Apple et que son licenciement en 1985 est une chose qui avait fort déplu aux aficionados du Mac. De retour chez Apple, Steve Jobs s'est donné pour mission de redonner confiance aux clients de la Pomme... Il faut dire que la marque s'appropriait à annoncer une perte nette de 56 millions de dollars pour l'exercice 96-97. Après six mois de mise au point stratégique, la révolution culturelle a commencé son explosion chez Apple le 10 juillet dernier : Gilbert Amelio, l'actuel président, "a été démissionné" ! Alors que tout le monde s'attendait à une simple nomination dans les semaines suivantes, la MacWorld Expo (à Boston) de début août à créer une surprise planétaire : Microsoft rachète 150 millions de dollars (près d'un milliard de francs) d'actions Apple et entre ainsi en fanfare dans le capital de la pomme.

## Comment Bill Gates a bluffé tout le monde

L'annonce était à peine formulée que l'action d'Apple a fait un bon de 33,2% à Wall Street. Officiellement, Microsoft aide Apple à survivre car il trouve dans le Mac l'opportunité de vendre sa suite bureautique *Mac office 98*. Officieusement, les raisons de cet investissement sont multiples. Tout d'abord, si *Mac OS* continue, *Windows* ne sera toujours pas le seul système d'exploitation sur le marché et cela évitera à Microsoft de tomber sous le coup de la loi antitrust américaine. De plus, l'accord passé entre Apple et Microsoft annule pour cinq ans toute poursuite judiciaire concernant les brevets des interfaces graphiques (Apple avait autrefois attaqué en justice Microsoft parce que *Windows* ressemblait trop à *Mac OS*). Mais le plus fort est à venir : Bill Gates a imposé à Apple de fournir, en standard sur ses prochains Mac, le logiciel *Microsoft internet explorer*, comme c'est le cas sur *PC*. Du coup, le géant du logiciel élimine son concurrent direct sur le marché de l'Internet : *Netscape* ! A titre de consolation, la nouvelle équipe dirigeante d'Apple est exclusivement constituée d'ennemis de Microsoft. On trouve parmi eux Larry Ellison, patron d'Oracle et deuxième plus grosse fortune du monde du logiciel informatique (derrière Bill).

CD JEUX MATERIEL

## Software PARADISE

### Matériel

Tower Infnitiv A1200.....	1449 F
Tower Infnitiv Zorro II.....	2490 F
Clavier Win95 + adaptateur.....	139 F
Bus Zorro II Micronik.....	1590 F
Extension 5.25.....	290 F
Extension 3.5 interne.....	230 F
Adaptateur 2 disques internes.....	225 F
Adaptateur Pcmcia.....	245 F
Alimentation interne 230W.....	449 F
Lecteur disques HD.....	590 F
Tower A4000 + Zill.....	2890 F
(7 Zill, 5 PC/ISA, 2 slot vidéo)	
Rack extractible IDE.....	109 F
Rack extractible SCSI.....	159 F
Souris et tapis Frog Design.....	145 F
Nombreux périphériques dispo,	
Nous contacter!	

### Jeux

Compil acid attack.....	175 F
Big red adventure.....	199 F
Chaos engine II.....	259 F
Compil Manyk mayhem.....	175 F
Theme park.....	149 F
Worms directors cut.....	247 F
Swos 96'97.....	199 F
Pinball Bundle.....	229 F

### Utilitaires

DOPus Magellan.....	NC /
Ibrowse.....	249 F
Miami + Into the net.....	390 F
Network pc.....	249 F
P.Os Prerelease.....	NC /
PPaint 7.....	369 F

### cd - rom

Agatool kit 97.....	109 F
Amiga developer cd.....	89 F
Amiga repair kit.....	269 F
Amiga tools 4, Sou 6.....	129 F
Amnet 15, 16, 17 ou 18.....	79 F
Amnet 19.....	79 F
Amnet set 1 ou set 2.....	139 F
Amnet set 3 ou set 4.....	199 F
Demos are forever.....	49 F
Emulators unlimited.....	169 F
Gateway.....	37 F
Giga graphic set.....	149 F
Imagine pd 3d.....	155 F
Lightrom 4.....	239 F
Magic publisher.....	269 F
Magicwb enhancer.....	99 F
Meeting pearl 4.....	59 F
Mods anthology.....	206 F
Rhs erotic collection.....	89 F
Scala plug in.....	249 F
Sci-Fi Sensation rel.2.....	197 F
Scene storm vol.1.....	159 F

Autres titres dispo...  
téléphonez !

fruits de port logiciels 35 F  
fruits de port matériel 80 F  
fruits de port tour, écran NC!

## Software Paradise

C-A du BAB  
39 Rte de Lamouly  
64600 ANGLAT

TEL 05-59-58-20-88

## ErgoWeb arrive sur Amiga

ErgoWeb est un logiciel de création de pages Web jusqu'ici très connu dans les mondes RiscOS et Psion. Pour moins de 100 F, cette



ErgoWeb bientôt sur Amiga.

application de X Development sera également bientôt disponible sur Amiga. Plus qu'une simple adaptation, ErgoWeb bénéficiera pour l'occasion de nombreuses améliorations, telles que le support des frames et l'utilisation intensive de Mui.

## CARTES ACCELERATRICES

# Trois nouveaux turbo pour le Falcon

Bonne nouvelle pour les inconditionnels de l'Atari en général et du Falcon en particulier : deux nouvelles cartes accélératrices viennent de faire leur apparition. En plus d'offrir une version améliorée du microprocesseur, ces cartes ont surtout comme intérêt d'accélérer grandement la vitesse d'exécution de tous les composants importants du Falcon. La première est la Centurbo 1 evolution 3 (68030 à 25 Mhz, Dsp à 50 Mhz), laquelle entend bien garder sa position de leader sur le marché français. Il faut dire qu'elle a de quoi séduire : le prix de cette nouvelle version est rabaisé sous la barre des 700 F pour une accélération moyenne quatre fois supérieure à la machine de base. Parmi les changements majeurs on note le retour du switch hard qui permet de passer du mode turbo au mode original (les premières Evolution 2 en étaient également pourvues mais ce com-

mutateur avait disparu par la suite pour des problèmes de stabilité). L'affichage n'est pas non plus en reste, puisque le Blitter voit sa vitesse passer à 25 Mhz.. Cette carte est bien sûr disponible auprès de Centek. La deuxième carte est la Nemesis. Elle propose un 68030 à 32 Mhz, un Dsp à 50 Mhz ainsi qu'un co-processeur arithmétique à 50 Mhz. Les

à venir dans les prochains mois, avec la révolution Centurbo 2, toujours de Centek. Pourvue d'un 68030, d'un co-processeur arithmétique et d'un Dsp à 50 Mhz, cette carte multiplierait par 12 la vitesse d'un Falcon de base. Venant se connecter dans le port CpuBus, elle disposera de deux supports simms 32 bits (64 Mo possibles), d'un nouveau connecteur d'extension fonctionnant en 32 bits et d'un support pour une flash Rom. Le but de ce composant réins-



Lo Centurbo 1 evolution.

premiers tests de cette carte lui donnent une performance globale d'environ 300% par rapport au Falcon d'origine. Son prix est inférieur à 600 F, ce qui en fait la carte accélératrice la moins chère du marché (disponible chez La terre du milieu). Mais le top du top est

criptible est de recevoir le logiciel de setup et de boot pour le futur système d'exploitation Dalmen. Toutes les infos sur les cartes Centurbo sont disponibles sur le site <http://www.cnam.fr/Comp/Atari/Societes/Centek/>.

## INTERFACE

# Afterstep fait des émules



Window maker reprend le look d'Openstep.

Après le sublissime AfterStep, voici venir son premier concurrent : Window maker. Alors qu'AfterStep peut être considéré comme un Window manager généraliste pour X Window (il est d'ailleurs basé sur Fvwm), Window maker suit de beaucoup plus près les spécifications d'OpenStep, l'interface originale de l'ordinateur Next. C'est donc plus sobre mais plus "intégrée". L'intérêt de Window maker réside surtout dans son emploi avec l'utilisation des outils GnuStep. En effet, ces outils de développement, prévus pour fonctionner en concordance avec un gestionnaire

de fenêtre, attendaient de trouver une interface idéale. Ce qui est le cas. Tant mieux, on n'en finit plus d'envoyer son X-window !



Un concurrent d'Afterstep.

Nouvelle machine

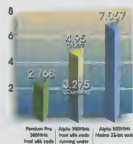
# Une station Alpha dans un Amiga !

Plus fort que le DraCo, le dernier Siamese Alpha offre la puissance d'une station graphique à votre Amiga !

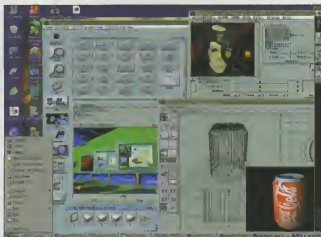
**O**n ne présente plus la gamme des ordinateurs Siamese, ces configurations originales proposées par le constructeur HiQ et dont la particularité est de posséder deux cartes mères dans un seul boîtier. Jusqu'à présent il s'agissait juste du mariage d'un Amiga et d'un Pc... Jusqu'à présent, car la toute dernière version du Siamese propose ni plus ni moins qu'un Amiga accompagné d'une... Station Alpha de Dec ! Pour ceux qui pourraient encore l'ignorer, une station Dec Alpha est une station graphique construite autour du microprocesseur Risc A21164, lequel atteint l'incroyable vitesse de 600 Mhz, soient 2 milliards d'instructions à la seconde ! Cette machine fonctionne de surcroît en deux modes : natif et x86. En mode natif, l'Alpha exécute toutes une gamme de logiciels spécialement compilés pour elle (sous Unix ou Windows NT), dont le très connu logiciel de 3D Lightwave. En mode x86, l'Alpha est totalement compatible avec les processeurs Intel et permet donc de faire tourner Windows 95 ainsi que tous ses logiciels. Bien que plus lent que le mode natif (parce qu'il s'agit d'une émulation), le mode x86 fait tout de même tourner l'Alpha deux fois plus rapidement qu'un Pentium pro à 200 Mhz !

## Une intégration parfaite

Les deux cartes mères (Digital Pc-104 pour l'Alpha et A1200 pour l'Amiga) s'insèrent dans un seul boîtier et utilisent les mêmes périphériques (clavier, écran, souris, lecteur de disquette, etc.). Le plus impressionnant est que tout ce petit monde fonctionne en même temps ! En effet, grâce aux tous derniers pilotes Siamese, l'Amiga affiche ses écrans dans des fenêtres Windows nt et les deux environnements s'échangent des informations par l'intermédiaire d'un presse-papier commun. Une configuration de base (comportant la carte mère Alpha à 433 Mhz, le boîtier tower Atx (sept baies), les pilotes Siamese, un disque dur Ide de 1,6 Go, une carte graphique Matrox Millennium (4 Mo), 32 Mo de Ram, un lecteur de CD-Rom Ide (x8), Windows nt sur CD, un lecteur de disquette Hd, une carte audio 16 bits, un clavier et une souris) sera bientôt disponible pour moins de 19000 F. Tous les renseignements sont sur le site internet <http://www.siamese.co.uk/>.



Les performances de l'Alpha.



Des fenêtres AmigaOs dans Windows nt !



Le nouveau Siamese Alpha.

## • Usage enfin disponible sur Amiga

Très populaire sur les plates-formes Unix et Windows Nt, Wusage arrive enfin sur Amiga. Le but de cet utilitaire est principalement de contrôler le nombre de personnes qui visitent votre site Web sur internet et de connaître leur provenance (en l'occurrence, quels sont les liens avec les autres pages Web qui l'ont amené jusqu'ici). La dernière version est téléchargeable sur le site <http://www.boutell.com/wusage/ldo/wload.html>.

## • Carte audio en kit

Audacieux projet que celui de Cu Amiga magazine. Notre confrère anglais propose en effet dès ce mois-ci une carte audio en kit, la Project sg. Basée sur le composant Yamaha Dk50sg, la Project sg est une carte qui se connecte sur les ports série et disquette de n'importe quel Amiga. Elle offre une qualité de son en 18 bits, 4 Mo d'instruments Midi en Rom et 16 voies. De plus, son Dip intégré lui permet d'appliquer 64 effets à tous les sons.

## entendu

### • La citation du mois

"Un jour, les gouvernements vont se rendre compte qu'ils ont un concurrent : Microsoft. Cette firme est déjà un gouvernement, avec une population qu'elle contrôle".

Jean-Louis Gassée, Président de Be Inc.

## FAITES VOTRE CHOIX

### L'autre Unix Free software

Le saviez-vous ? Linux n'est pas la seule version Free software d'Unix. Il existe également le projet FreeBSD, démarré en 1993 à la célèbre université de Berkeley. Avec la récente publication d'une version 2.2.2, l'heure est venue pour l'utilisateur de faire un choix entre ces deux systèmes Unix gratuits, d'autant qu'ils fonctionnent tous les deux sur tous les micro-ordinateurs, de l'Amiga au Pc, en passant par l'Atari et le Risc Pc. FreeBSD doit sa naissance à une querelle entre les différents développeurs de 386BSD, l'adaptation de NetBSD sur plate-forme Intel. La distinction entre FreeBSD et Linux provient en grande partie de leur mode de développement. FreeBSD est conçu en circuit fermé par une petite équipe de programmeurs qui reste tout de même ouverte aux initiatives extérieures (en particulier pour les patches). Linux, pour sa part, suit un développement beaucoup plus ouvert avec plus de cent développeurs importants sans compter les occasionnels. Du coup, Linux se développe de manière quasi anarchique. Chez FreeBSD, on suit une méthode de spécification-implémentation-test-validation beaucoup plus proche d'un développement commercial (sans la contrainte de temps). Ainsi, Linux évolue beaucoup plus vite (nouveaux drivers, nouvelles fonctions) mais FreeBSD garde pour lui la sécurité, en particulier au niveau du serveur. Revers de la médaille, la confection "perfectionniste" de FreeBSD entraîne des pertes de performances. Concernant les applications, il faut savoir que les free software portables marchent aussi bien sous Linux que sous FreeBSD, même si le premier se détache de plus en plus de son étiquette Unix pour devenir un système à part entière. Enfin, le système de packaging standardisé de FreeBSD est un avantage indéniable devant la prolifération des formats sous Linux. Entre le dynamisme de Linux et l'efficacité rigoureuse de FreeBSD, le choix vous appartient ! Le site de référence du monde FreeBSD est <http://www.freebsd.org>. A noter qu'une version free software de Bsd pour Risc Pc est offerte ce mois-ci sur notre CD-Rom de couverture.

## CHARABIA D'EXPERT

### Linux, serveur de base de données

PostgreSQL est un gestionnaire de base de données relationnelle d'une puissance phénoménale. Bien plus qu'un simple programme, c'est un véritable système ouvert disposant des spécifications Ansi Sql92, Sql89 et Iso/Sql ainsi que de nombreuses extensions associées, dont des propriétés orientées objet (héritage). Dérivé du célèbre Postgres, puis Postgres 95, ce programme risque de faire beaucoup de bruit et pourrait bien devenir un des Free software majeurs dans les années à venir (comme Emacs, Gcc ou Linux en ce moment). Epatant, PostgreSQL permet, sans aucun frais, d'installer des clients Sql, des serveurs de données, des serveurs Www, des sites centralisés, etc. Avec son statut de Free software, les extensions pour PostgreSQL sont très nombreuses (Api Tcl, Perl, C, C++, Java rod tools, Odbc et Jdbc, Wisql, Esq/c, etc.). Signalons notamment une interface graphique en Tcl/Tk efficace. Plus d'infos sur [www.postgresql.org](http://www.postgresql.org).



Postgresql.

## IMAGE

### Séparation des couleurs sur Risc Pc

Ovation pro, le célèbre logiciel de Pao sur Risc Pc, dispose maintenant de la séparation des couleurs. Celle-ci prend la forme d'un module supplémentaire qui autorise la séparation partielle ou totale des couleurs et qui permet d'effectuer des traitements d'image. On dispose en outre d'outils de réglage de l'image ainsi que de possibilités de conversion des couleurs. Ce module est gratuit pour tous les utilisateurs qui ont acheté Ovation pro avant le premier mai. Cette option fait d'Ovation le numéro un des outils de Pao sur Acorn, devant Impression publisher +, son concurrent direct. Tout ceci confirme les capacités du Risc Pc dans le cadre de la Pao, lequel dispose désormais d'un ensemble logiciel très complet (Ovation, composition, PhotoDesk, ArtWork...). L'éditeur d'Ovation est Beebug, et son site est en cours de construction à l'adresse <http://www.beebug.com>



PÉRIPHÉRIQUE

## Nouveaux gestionnaires Scsi et Ide pour Atari

Très virulente sur le marché Atari, la société Centek se lance en ce moment dans le développement d'un nouveau pilote destiné à gérer les périphériques Scsi et Ide. Pour l'instant connu sous le nom de Cecile, le but de ce pilote est de fournir une interface standard pour toutes les cartes contrôleurs et tous leurs périphériques, qu'il s'agisse d'unités de stockage mais aussi de scanners ou de graveurs de CD-Rom. De plus, Cecile



est totalement calqué sur l'architecture du pilote Scsi de MacOS, ce qui simplifiera grandement l'adaptation des applications dédiées aux unités spécifiques (on pense notamment aux logiciels de contrôle pour scanners et aux utilitaires propres aux lecteurs Zip). Pour l'histoire, Cecile était initialement destiné au seul Dolmen (un nouveau système d'exploitation pour le Falcon et le Phenix), mais afin de pouvoir le déboguer rapidement, les ingénieurs de Centek ont décidé d'en recompiler une version pour Tos. Enchantés par la bonne stabilité du résultat, ces mêmes ingénieurs ont trouvé qu'en fin de compte ce ne serait pas une mauvaise idée du tout de le rendre accessible au grand public. Bien leur en a pris, la version finale de Cecile devrait être disponible dès la fin du mois de septembre et comprendra déjà une première application, Cecile CD, destinée à gérer les différents formats de CD, dont les CD-Audio. Pour de plus amples renseignements, on pourra consulter le site de Centek à l'adresse <http://www.cnam.fr/Comp/Atari/Societes/Centek>.



Le lecteur de CD-audio de Cecile.

### • Disques Linux sous Windows 95

Après quelques années de sens unique, les amateurs du duo Windows 95/Linux vont être ravis d'apprendre qu'avec Fsdext2, ils pourront enfin lire leurs partitions Linux (formatées en Ext2) depuis Windows 95. Pas d'inquiétude à avoir : il s'agit d'un accès en lecture seule... l'auteur de ce programme n'est pas fou. Allez, on va dire que c'est pratique pour partager les fichiers Pak de Quake.

### • Indiscrétion

Voici ce que nous avons pu apprendre sur le prochain RiscPc 2 d'Acorn, de source absolument pas officielle : supports pour 5 Strong Arm à 300 Mhz directement sur la carte mère, Ram Edo, bus principal à 66 Mhz, bus Pri à 33 Mhz, un seul slot Cpa et circuit vidéo à 200 Mhz (4 Mo de Vram, 1600x1200 pixels en 32000 couleurs). Présentation officielle lors du prochain Acorn world.

MISE À JOUR

## Lifting pour les Network computers

Une nouvelle version de Ncos est disponible. Pour mémoire, Ncos est le système d'exploitation du Network computer d'Acorn, la Net station, et de ses dérivés. La nouvelle version intègre les éléments suivants : un browser Web plein écran fourni par la société Ant supportant tous les éléments classiques, y compris les tableaux et les frames. On dispose également d'une machine virtuelle Java très vélocité, d'un logiciel pour lire les fichiers conçus par Macromedia Director, d'un support du son et des films Replay, ainsi que d'Extend, un client X Window. La présence de Java est un bonheur, et il est très impressionnant de voir la suite bureautique de Corel (Corel office for Java) tourner sur une machine aussi petite et silencieuse. Extend est un client X window, qui permet au Network computer de s'ouvrir aux marchés professionnels. Accessoirement, le Network computer pourra servir de terminal X pour un prix deux fois inférieur aux tarifs en vigueur sur le marché. La Net station est donc maintenant solidement équipée et, amusant, il est même possible d'y faire tourner de classiques applications Risc OS (sous réserve de modifications mineures). Il est à noter que ce Network computer est toujours à l'état de prototype, même s'il est fiable et disponible à la vente. Son prix dissuasif de presque 4000 F est sans rapport avec le prix final et ne destine, pour le moment, la machine qu'aux développeurs. Malgré tout, l'adjonction prochaine d'un lecteur Zip sur le port parallèle permettra certainement de transformer la machine en un véritable ordinateur et, ce, pour un prix record. Tous les renseignements sont sur <http://www.acorn.co.uk>.



La Net station.

• **Un 68060 à 66 Mhz pour 1200**

Record battu. Jusqu'à présent les meilleures des cartes accélératrices pour 1200 proposaient "seulement" un 68060 à 50 Mhz. Cette limite est enfin dépassée grâce à la société Eyeteck qui proposera prochainement une carte accélératrice avec 68060 à... 66 Mhz ! Gage de qualité, cette carte sera développée par les anciens concepteurs des cartes Apollo. Prochainement disponible aux alentours de 3000 F.

• **Sorti du placard**

Cygnus E.D., cet antique éditeur de texte pour Amiga, devrait connaître une seconde vie d'ici peu. Son auteur, Stefan Ossowski, entend en effet publier prochainement une toute nouvelle version de ce populaire logiciel. En ce sens, il demande aux utilisateurs intéressés de lui adresser toutes leurs suggestions (schaefer@www.de).

SCANDALE

## Microsoft attaque une Pme de huit personnes !

WindowShare était jusqu'à présent une petite Pme lorraine bien tranquille, qui employait huit personnes et dont l'activité se limitait à la vente de shareware. Démarrée dans un garage de Woippy (c'est dans le 57), cette petite entreprise aurait pu continuer à prospérer gentiment s'il elle n'avait eu le malheur d'être sacrifiée à la mégalomanie du géant planétaire Microsoft. Les cerbères de Bill Gates ont en effet remarqué que si on enlevait les lettres h, a, r et e dans la raison sociale de la Pme, il restait le mot "Windows". Blessé dans son amour propre par cet excès de liberté, le deuxième homme le plus riche au monde a décidé de traîner devant les tribunaux ces français du terroir. Comme par hasard, le Tribunal de Grande instance de Metz vient de condamner WindowShare à changer de nom. Selon Jean-Guy Duceux, gérant de la société lorraine, "nous arrivons au terme d'un mauvais procès mais aussi d'un faux procès. Notre société était spécialisée dans le shareware, par la vente de disquettes à 20 F. Dire que nous sommes des concurrents directs de Microsoft relève de la galéjade !".



Jean-Guy Duceux rit jaune !

Par démonté pour autant, Jean-Guy Duceux vient de changer le nom de son entreprise en "Winshare killer apps" et étend désormais son activité à la traduction et à la commercialisation de logiciels complets : "nous entrons donc de plein pied dans le monde de l'édition". Ironique. Mais l'histoire ne s'arrête pas là. En 1993 le provider américain Compuserve fait son apparition en France, accompagné de tout un bouquet de services on-line propriétaires. Et, parmi ceux-ci, on pouvait trouver Go Winshare, un site de Microsoft dédié au téléchargement de shareware. Or, WindowShare proposait déjà (depuis mai 1992) sur minitel un service identique et pourtant, de surcroît, le même nom : le 3615 Winshare. Et Jean-Guy Duceux de faire remarquer que "Microsoft, qui n'a jamais eu rien à voir avec le domaine du shareware, nous a fait une concurrence déloyale. De plus la marque Winshare nous appartient légalement en France. Un nouveau procès ? C'est tentant".

CARTE GRAPHIQUE

## Une nouvelle Cybervision pour Amiga

Parallèlement au développement de ses cartes accélératrices, le constructeur allemand Phase 5 peut se targuer d'être leader sur le marché des cartes graphiques pour Amiga. Après la Cybervision64 et la fabuleuse Cybervision 64/3D, voici annoncée la Cybervision Ppc. Comme son nom l'indique, cette carte est uniquement destinée à être insérée dans le connecteur d'extension des cartes Power Pc du même constructeur (modèles Blizzard 2604 et Cyberstorm Ppc). Cette façon de faire permettra au composant vidéo d'échanger ses informations avec le microprocesseur à la vitesse record de 100 Mo par seconde. Pourvue du processeur graphique 3D Permedia, la Cyberstorm Ppc sera capable de gérer 42 mil-

lions de texels (pixels qui composent une texture sur un volume 3D) par seconde et autorisera tout un tas de fonctions de rendu directement en hardware (gouraud-shading, fogging, blending, anti-aliasing, correction de perspective, décompression Mpeg, etc.). Puisque le Permedia est composant initialement prévu pour tourner avec les routines OpenGL d'une station Silicon graphics, ses fonctions 3D seront donc supportées sans problème par les routines CyberGL de Phase 5. La Cybervision Ppc sera livrée avec 4 Mo de Sgram et fonctionnera en interne à la vitesse de 660 Mo par seconde et permettra d'afficher une résolution maximale de 1280x1024 pixels en 32 bits (16,7 millions de couleurs avec 256 niveaux de transparence supplémentaires) à 70 images par seconde. La carte sera vendue aux environs de 1800 F seule, ou pour un peu plus de 1000 F si elle est acquise en même temps qu'une carte PowerPC. Plus de renseignements à l'adresse <http://www.phase5.de>.

# 1ère GRANDE FOIRE AUX LOGICIELS ATARI ET AMIGA

**LES SAMEDI 13 ET DIMANCHE 14  
SEPTEMBRE 97  
de 10h à 18h**

Organisé par :  
**IFA Informatique et Communications**  
11 rue des Ecoles 59680 Colletet  
Tél : 03 27 67 77 67

**A 10km de Maubeuge, 10km de la Frontière Belge,  
100km de Lille, 120km de Bruxelles, 220km de Paris...**

**Plus de 30 000 logiciels disponibles sur stock, en boîtes carton + documentations, à prix cassés... des jeux, des logiciels de dessin, des interfaces Midi... des accessoires : souris, joysticks, câbles, etc...**

**Plus de 10 000 invitations envoyées... De nombreux visiteurs attendus**

**(Catalogue VPC disponible contre 12 F en timbres)**

## DREAM MARKET

VOTRE SPÉCIALISTE

Dream vous propose de participer à cette nouvelle rubrique Dream Market. Particuliers, clubs, associations, boutiques, PME... Cette rubrique est pour vous.

**390 F. H.T. le pavé en couleur !**

Renseignements : Valérie Ambrosio au 01 53 36 84 11

**VOXEL**  
DIGITAL SYSTEMS  
MERCI  
GATEWAY 2000!

AMIGA 1200 & 4000T 060	129
BLIZZARD PPC 603e et +	89
JEUX pour A500/A600 à partir de	129
JEUX pour A1200 à partir de	50
CD ROMs à partir de	15
Disquettes MANGA (n°1 à 250)	1590
CYBERVISION 64 3D 4Mo	4190
CYBERSTORM 060 MK II	3480
BLIZZARD 1250	100
DISQUETTES DD neuves x50	99
SOUSIR WIZARD 560 dpi Noirex	99

BP 404 - 63109 ROMAGNAT Cedex  
01 53 61 13 00 Fax 01 53 61 13 00  
E-Mail: voxel@goules.nat.fr

**PRAXIS**  
1, rue Duperré, 29200 GREST  
VENTE PAR CORRESPONDANCE

**TOWER**  
"De luxe" **D60**

**990 F.**  
(Montage compris)  
POUR AMIGA 1200

Leet. CD-ROM x12 Creative Labs  
Avec Télécommande **780 F.**  
CARTES POWER-PC AMIGA  
A PARTIR DE **2980 F.**

Tél. : 02.98.46.98.24 Fax : 02.98.12.31.04

**PARX**  
Spécialiste ATARI  
Grande Logithèque en stock !

CD-ROM x16 IDE	680 F
CD-ROM x16 SCSI ext.	1350 F
l'omega ZIP SCSI ext.	1080 F
l'omega IAZ ext.	2980 F
HD 2.1 Go IDE	1490 F
HD 1.2 Go SCSI ext.	2100 F
HD 2.1 Go SCSI ext.	2550 F
RAM 16 Mo 32bits	550 F
RAM 32 Mo 32bits	1490 F
Scanner A4/600SP	1690 F

Remarque: toutes ces données  
**VPC: 02.43.56.92.76**

**ACM PRODUCTIONS**  
8, rue des Ventes  
59590 FOSSE-VALENTIN  
Tél. : 03.27.55.55.51

SIMM GVP 4 Mo 60	490
Update genlock pour	
Carte 68038 Htec...	168
Genlock Lolo 1589	1790
SuperCut vidéo ...	1490
Squirrel SCSI .....	470
RAM 512 Ko A500...	190
PPaint 6.4 VF .....	120
TurboCalc 3.5 VF...	440
ASIM CDFS V3 .....	360
QuarterBack deluxe	290
CyberVision 64 3D	1590
Tour INFINITIV .....	1390
Carte Zorro II z1	1490
Lect. CD SONY 16x	790
Lect. CD SCSI 12x	1890
DD Quantum 2GIIDE	1590
DD Quant. 3G2 SCSI	2590

**DIGITAL FROM STUDIO - 800 F**  
Séquences Audio, Midi + Sampler + D2D + Effets numériques  
**DIGITAL CRACKER - 390 F**  
Séquences Audio + Sampler + D2D  
**DIGITAL CRACKER - 390 F**  
+ Player de musique soundtracks haute fidélité  
**MIDPLAY - 290 F**  
Player de MIDI FILE sans matériel.

Pour ATARI  
FALCON

Commande ou demande de documentation à  
30F. BP 47910 LONGUEVILLE Tél/Fax : 05.83.83.44.47

**20f** LA BIBLE DU JEU AMIGA  
**BEST OF JEUX AMIGA ET CD-32**

La référence en matière de jeux pour Amiga et Cd-32

voir page boutique

WEB

## Nouvel éditeur Html pour Risc Pc

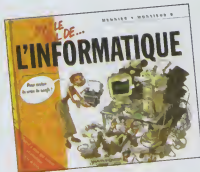


HtmlEdit pour Risc PC.

La version 3 d'HtmlEdit de RComp est enfin disponible. Cet outil permet de faciliter la création de pages pour le World wide web (WWW). On peut ainsi réaliser en toute simplicité pages, images, tables, frames et formulaires. HtmlEdit reconnaît plus de 20 variantes Html, y compris celles de Netscape, Internet explorer, ainsi que le tout nouveau format Html 3.2. Mieux, HtmlEdit met à la disposition de l'utilisateur une boîte à outils permettant de gérer tout un site de façon dynamique, ce qui permet d'automatiser et de simplifier les mises à jour d'une ou plusieurs pages Web. Pour la création visuelle des frames et autres tables, il faudra cependant toujours passer par le Web designer's toolkit du même éditeur. A noter que ce dernier est de toute façon prévu pour fonctionner avec HtmlEdit. Dans la jungle des éditeurs Html, HtmlEdit reste une valeur sûre qui brille par son grand sérieux. Le site de RComp est au <http://www.rcomp.co.uk.WEB>

LOISIR

## Jetez votre micro !



Présenté comme une bande dessinée, *Ras le bol de l'informatique* est un excellent bouquin que viennent de publier les éditions Vent d'ouest. N'avez-vous jamais eu envie de massacrer ces vendeurs qui vous emboîtent avec leur "multimédia-dernier-modèle-pos-cher" ? Vous en avez marre des copains bidouilleurs qui vous laissent remonter la carte mère tout seul ? Et que dire du périphérique dont on a perdu le pilote, dont la marque a disparu et dont le revendeur a fait faillite au bout de trois mois ? Ecrit par Meunier et illustré par Monsieur B., *Ras le bol de l'informatique* retrace avec un humour grinçant les déboires des possesseurs de Pc. On rit aux éclats et on a véritablement l'impression que les auteurs sont particulièrement bien informés. Plus de 20 thèmes sont traités sur une cinquantaine de pages et les habitués de Dream devraient adorer !

STRATEGIES

## Caldera veut devenir Microsoft

On pourrait penser que Caldera est un simple petit éditeur de logiciels, comme il y en a beaucoup dans le monde Linux... Et pourtant ! Propriétaire du système commercial Open Linux, Caldera vient de racheter la société Lst, chargée de la distribution allemande de Linux. Rappelons que Lst était jusqu'alors titulaire de plusieurs modules optionnels d'Open Linux, notamment l'utilitaire d'installation et d'administration du système (réputé pour sa simplicité d'emploi). Anodin, penserez-vous ? Hé bien pas tant que ça... Officiellement, le but de la manœuvre est juste de pouvoir intégrer directement dans Open Linux tous les outils de Lst. Officieusement, Caldera cherche surtout à obtenir un monopole sur le marché commercial de Linux, notamment en rachetant des sociétés qui montent, ce qui permet d'isoler des concurrents comme Red hat. Une tentative de monopole ? Peut-être bien. Rappelons que Caldera est actuellement en procès avec Microsoft. La plainte, déposée par Caldera en 1996, concerne la politique anti-concurrentielle de géant américain. Concrètement, Microsoft

demande depuis quelques années aux constructeurs de Pc de lui payer des royalties sur chacun de leurs ordinateurs vendus... Même si certains de ceux-ci sont livrés sans Ms/Dos ni Windows ! Du coup, les constructeurs ne veulent plus fournir autre chose que les systèmes de Microsoft sur leurs machines (puisque les licences sont déjà payées). Ce qui ennuie fortement des sociétés comme Ibm avec son OS/2 Warp ou Caldera avec son... Dr/Dos ! Hé oui, Caldera est aussi propriétaire depuis 1996 de ce système d'exploitation 100% compatible avec Windows. Rappelons que Dr/Dos est un système inventé en 1981 par Digital research et racheté quelques années plus tard par Novell (c'est d'ailleurs lui qui avait été choisi originellement par Ibm pour figurer comme seul système d'exploitation du Pc). Pour revenir au procès, la plainte de Caldera fait actuellement partie des arguments de la Ftc, la commission fédérale américaine qui cherchait à faire tomber Microsoft sous le coup de la loi anti-trust. "Cherchait" car le nouveau président de la Ftc, Robert Pitofsky, vient de clore bizarrement le dossier. Mais si Caldera obtient gain de cause, il deviendra alors un acteur majeur sur le marché micro-informatique, jouant à la fois sur le tableau des compatibles Windows et sur celui des non-compatibles.



# 

51 Saint-George Road - CHESTOW - NP6 5LA - Angleterre

Tél: 00 44 1291 625 780 (8 h à 19 h lundi - samedi) Fax: 00 44 1291 627 046 (24h/24)

Ligne téléphonique directe en français

MINITEL 3616 AZERTY rubrique DUC

LA SEULE ADRESSE POUR VOUS FOURNIR DIRECTEMENT EN ANGLETERRE!

NOUS NE PROPOSONS JAMAIS DES ARTICLES QUI N'EXISTENT PAS OU QUE NOUS N'AVONS PAS EN INVENTAIRE

### 

Interface PCMCIA SCSI2 Hisoft SURF SQUIRREL (A1200)	745 F	Extension mémoire 1 Mo pour Amiga 600	275 F
TECHNO SOUND TURBO 2 stéréo (F) Compatible AMIPHON TCP	285 F	KIT de transfert de fichiers AMIGA < => PC (doc. F)	120 F
Adaptateur pour brancher les manettes analogues PC sur AMIGA: 45F - les 2: 80 F	95 F	SOURIS AMIGA	125 F - 2 pour 220 F - 3 pour 300 F
HOUSSE AMIGA 500/600 (1200) (PRECISEZ SVP)	25 F - 3 pour 50 F	Câble Périel 1.50 m: 75 F	Câble Périel 2 mètres: 95 F
Lecteur EXTERNE (Méc. SONY / port d'extension) pour TOUS Amigas	425 F	QUADRUPLIEUR de MANETTES:	50 F - 4 pour 150 F
Carte MAGNUM extension RAM A1200 - 8 Mo maximum - Fournie Oko	375 F	Carte AURA 12bit/16bit PCMCIA (A600/A1200)	695 F
CARTE SÉRIE HYPER rapide WHIPPET PCMCIA (A600/1200)	425 F	Carte AURA 8 bit - tous Amigas	295 F
INTERFACE MIDI PROMIDI	215 F	Câble pour moniteur 1084 D (2 mètres)	125 F
Câble pour moniteur 1084 S (2 mètres)	100 F	Câble pour moniteur 1084 SPI (2 mètres)	115 F
LECTEUR INTERNE AMIGA 500	285 F	LECTEUR INTERNE AMIGA 600	285 F
LECTEUR INTERNE AMIGA 1200	285 F	ALIMENTATION 220/240V POUR CD 32	225 F
Boîtier adaptateur 23 broches Hi-D (Pièce COMMODORE 390682-01) pour relier un écran PC à un AMIGA: 100 F			
<b>COPIEUR "HARD": XCOPY PRO +</b>		<b>Interface CYCLONE (doc en français) 250 F</b>	

### JOYPADS / JOYSTICKS / MANETTES DE JEU SPÉCIAUX AMIGA

ACTION PAD (JOYPAD) - Amiga seulement	125 F - 2 pour 220 F	EXECUTIVE MINI JOYSTICK (LORICIEL)	95 F
TAC 30 JOYSTICK (SUNCOM) - 3 BOUTONS FEU		Q STICK (SUNCOM) JOYSTICK DE PRÉCISION	79 F
ERGO STICK (SUNCOM) - JOYSTICK TRÈS ROBUSTE CONSTRUIT D'APRÈS LA MAIN HUMAINE: IDÉAL POUR JEUX DE FOOTBALL			119 F

## 

625 F TTC Port compris

Nouvelle version avec émulation de co-processeur mathématique

Version complète multilingue sur écran: FRANÇAIS (Anglais (Allemand (Processeur 68020 ou mieux - requis) disquettes commerciales originales + manuel original complet + guide imprimé - en Français

Mise à jour PC TASK 4.2 (software + manuel original complet + guide en Français)

si vous possédez déjà PC TASK version 2 ou 3: 275 F TTC port compris

Envoyez-nous vos disques originaux v2 ou v3 comme preuve d'achat; ils seront retournés intacts avec la mise à jour PC TASK 4.2

### PROGICIELS AMIGA DISPONIBLES (Prix en Francs Français, T.T.C. port compris)

AmiFile SAFE PRO 2.4 + (F)	365 F	DICE C Compiler 3.2 (avec manuels sur disk)	325 F	DIRECTORY OPUS 5.6 MAGELLAN	495 F
AmiFile SAFE USER 2.4 + (F)	175 F	G.F.A. BASIC 3.51 (avec manuel technique de 420 pages)	95 F	PC TASK 3.1 - avec guide Français	375 F
GP FAX v. 2.350	375 F	DEVPAK 3.14 (dernière version officielle de Hisoft)	395 F	BLITZ BASIC 2.1	175 F
TERMINTE TCP	325 F	HSOFT BASIC 2 (dernière version officielle de Hisoft)	395 F	B.U.M. 9a/9b 10a/10b (4 disks)	60 F
GAMESMITH	525 F	NET & WEB (Content IBROWSE 1.12a + complet + MUJ) 295 F		B.U.M. 5 / 6 / 7 / 8 (4 disks)	45 F
HISPEED PASCAL (dernière version)	525 F	IBROWSE - version 1.12a + complète - contient MUJ 3.8 +	245 F	BLITZ SUPPORT SUITE 13 DISKS	110 F

### DE NOMBREUX JEUX AMIGA SONT REVENUS EN STOCK ! (Prix T.T.C. port compris):

AIRBUS II	135 F	EXILE - A 1200	95 F	NIGHTHAWK F-117 A 2.0 - v3.01	95 F	THEME PARK - A 1200	125 F
APPROACH TRAINER	95 F	EXILE - A 600	95 F	ODYSSEY	95 F	THEME PARK - A 600	125 F
BANSHIEE (VF) - A 1200	60 F	F-16 II (Microprose)	125 F	PGA GOLF EURO TOUR - A 1200	45 F	TOTAL FOOTBALL (Danmark)	95 F
B-17 FLYING FORTRESS - 500/600	125 F	F-19 STEALTH (Microprose)	125 F	PINBALL QUESTIONS AGA - A1200	65 F	TURNING POINTS - A 500	125 F
BLITZKREIG (WARGAME)	45 F	FIELDS OF GLORY (VF) - A 1200	125 F	PINBALL ILLUSIONS (VF) - A 1200	95 F	U.F.O. (A 600)	125 F
BLOODNET (VF) - A1200	110 F	FIELDS OF GLORY - A 1200	125 F	POWER DRIVE (VF) - A 1200	125 F	U.F.O. (A 1200)	125 F
BLOODNET (VF) - ASOQ + A600	110 F	GUNSHIP 2000	125 F	RAILROAD TYCOON (VF)	125 F	UNIVERSE (VF) - A 1200	76 F
BRUTAL PAWS OF FURY (VF)	45 F	GUNSHIP 2000 AGA	125 F	ROAD RASH	95 F	VIRTUAL KARTING - A1200 (VF)	75 F
BUBBLE & SQUEAK - A 1200	65 F	HEIMDALL (VF) - WB 2	40 F	SENSIBLE GOLF	95 F	WATCH TOWER (VF) - A 1200	45 F
BUBBLE & SQUEAK - A 600	65 F	HEIMDALL 2 (VF) ASOQ/600	75 F	SHAQ PU - A 1200	60 F	WHITE DEATH (WARGAME)	45 F
CHAOS ENGINE AGA - A 1200	66 F	HEIMDALL 2 (VF) - A 1200	75 F	SILENT SERVICE 2	125 F	WING COMMANDER	95 F
CHAOS ENGINE 2 (VF) - ASOQ/600	105 F	IMPOSSIBLE MISSION 2025 (VF) A600	95 F	SKELETON KREW (VF) - A 1200	75 F	WORMS (versions cut - AGA)	185 F
CHAOS ENGINE 2 (VF) - A 1200	95 F	IMPOSSIBLE MISSION 2025 (VF) A600	95 F	SLAM TILT (VF) - A 1200	145 F	XTRME RACING - A 1200	75 F
CIVILIZATION	115 F	JAMES POND 2 (VF) - A 1200	35 F	SPECIAL FORCES (Microprose)	95 F	Xtrme Racing AGA: 2 DATA DISKS	55 F
COALA - A 1200	95 F	KICK OFF 3 EURO CH. ASOQ/600	65 F	STARLORD (Microprose)	95 F	ZEEWOLF 1 (INF)	45 F
COLONIZATION (VF)	125 F	KING MAKER (VF)	110 F	STRIP POT - A 1200 (Erotyque)	45 F	ZEEWOLF 2 Wild Justice	65 F
DESERT STRIKE	95 F	THE LOST VIKINGS (VF)	95 F	SUPER SKIDMARKS	85 F	ZEEWOLF 1 - A ZEEWOLF 2	95 F
DOGFIGHT (Microprose)	95 F	MICROPROSE GRAND PRIX F1	115 F	SUPER LEAGUE MANAGER	75 F	ZOO F (VF) - ASOQ/600	35 F
EVOLUTION MASTER 2 (VF) - A 1200	95 F	MELCHIES THE WAGON - A 1200	95 F	PINBALL ILLUSIONS	75 F	VITAL LIGHT (VF) - A 1200	45 F
ELITE 2 (Version Française)	125 F	MORPH (VF) - A1200	60 F	SUP ST. FIGHTER 2 TURBO/F1200	95 F	GUARDIAN & SKIDMARKS & GLOOM	145 F
EUROLEAGUE MANAGER (2Mo RAM)	95 F	NAPOLÉONICS - A 500	65 F	SUPER TENNIS CHAMPION	75 F	COMPLIATION (12) A 1200S	125 F
EVOLUTION HUMANS 3 (VF) A1200	95 F	NEL FALDO GOLF	35 F	SYNDICATE	70 F	FEARS & ROADKILL & LEGENDS (VF)	145 F

### SELECTION AMIGA CD ROM et CD 32 (Prix T.T.C. port compris):

ALFRED CHICKEN (F)	35 F	DRAGONSTONE (VF)	60 F	HUMANS 1 + HUMANS 2	45 F	SPECCY 96 (Amiga + CDROM)	96 F
BRUTAL PAWS OF FURY (VF)	50 F	ELITE 2	95 F	LEGENDS (VF)	95 F	STAR CRUSADER (Amiga + CDROM)	95 F
BUBBLE & SQUEAK	75 F	EVOLUTION HUMANS 3 (VF)	95 F	LIBERATION CAPTIVE 2	70 F	SUPER LEAGUE MANAGER	75 F
CARLES 2	65 F	EXILE	50 F	MARVIN MARVELOUS	45 F	STREET FIGHTER 2 TURBO (VF)	95 F
CHAOS ENGINE (VF)	60 F	FEARS	85 F	PINBALL ILLUSIONS	65 F	VITAL LIGHT (VF)	45 F
CIVILIZATION AGA (Amiga + CDROM)	125 F	GLOOM	85 F	PREMIERE (VF)	45 F	AMERICAN HERITAGE ENCYCLOPEDIA	45 F
		GUARDIAN	75 F	ROAD KILL	65 F	WORMS (VF)	125 F

Pour un envoi immédiat d'articles - c'est-à-dire règlement par carte internationale VISA/ EUROCARD: téléphonez-nous (pas de panique, notre personnel est FRANÇAIS), ou faxez votre commande signée avec détails de votre carte bancaire. Par Minitel 3616 AZERTY puis DUC. Ou rédigez l'enveloppe FRANÇAIS SVP sur papier libre et joignez votre règlement. Nous acceptons les chèques ordinaires français, les chèques L.A. PostFinance, les chèques internationaux VISA et EUROCARD, mandats internationaux ICB Eurocheque en sterling si vous n'avez pas de chèque français. Notre catalogue complet vous est envoyé gratuitement avec votre première commande. Si vous désirez recevoir un catalogue COMPLET afin de faire votre choix, écrivez-vous en FRANÇAIS SVP et joignez 2 timbres à 3 FF ou 4 C.R.I.; précisez votre configuration exacte, ou nous ne pourrions pas donner suite à votre demande.

SEPTEMBRE 1997 - Stock et prix variables pour la durée de publication du magazine - Toute commande est considérée comme ferme.

# De nouveaux Amiga arrivent !

*Incroyable ! Alors que tout le monde croyait la gamme des ordinateurs Amiga définitivement arrêtée, voilà que sept nouveaux modèles arrivent pour la fin de l'année.*

**P**etro Tyschtschenko, le président d'Amiga international, l'avait promis : des compatibles Amiga verront le jour. C'est aujourd'hui chose faite avec les machines de Micronik, Index information et MacroSystem. Mieux : les machines de Micronik sont déjà disponibles en France chez les distributeurs Sld informatique (67) et Software paradise (64). Il faut dire que depuis que la société a été rachetée par le géant Gateway 2000, le moral est au beau fixe. Non seulement pour les utilisateurs restés fidèles à la machine, mais également pour les investisseurs. Outre les trois constructeurs précités, les allemands Phase 5 et Pios sont déjà sur les rangs pour le développement de la prochaine génération d'Amiga : l'A/Box et le TransAm seront basés sur des microprocesseurs Power Pc à 300 Mhz. Sans oublier bien entendu ProDad, lequel rendra bientôt public son système d'exploitation révolutionnaire, suite logique de l'AmigaOS : le pOS.

Pour l'heure, nous sommes allés enquêter auprès des principaux acteurs de cette inattendue résurrection et leur avons demandé de nous dire toute la vérité sur cette soudaine affaire.

## Interview de Petro Tyschtschenko, Président d'Amiga international

*Dream : lors du précédent World of Amiga de Londres, vous avez déclaré qu'Amiga international allait développer trois activités : support de la com-*



Petro Tyschtschenko, président d'Amiga international.



Le nouveau pack de l'OS.



munauté Amiga existante, vente de licences et développement de nouvelles technologies. Quelle est la plus importante ?

**Petro Tyschtschenko :** les trois.

**D :** de nombreuses rumeurs prétendent que l'AmigaOS v43 (version 4.0 ?) est déjà prêt mais seulement en langage 680X0. Est-ce vrai ? Si oui, quand sera-t-il disponible ? Sinon, pouvez-vous nous dire ce que les ingénieurs d'Amiga technologies ont bien pu faire pendant deux ans ?

**P.T. :** la prochaine version de l'AmigaOS (Kickstart et Workbench) sortira de nos laboratoires américains en décembre prochain.

**D :** vos laboratoires américains ? Qu'en est-il de la mise en place de votre département en recherche et développement ?

**P.T. :** notre département de recherche et développement est basé aux Usa et est directement financé par Gateway 2000. Nos ingénieurs sont choisis parmi les plus réputés au monde. De plus nous travaillons avec les laboratoires de Phase 5 et Haage & partner.

**D :** quelles seront les innovations du prochain AmigaOS ?

**P.T. :** nous avons pris en compte toutes les suggestions soumises par les développeurs du monde Amiga. Vous retrouverez chacune d'elles dans le prochain AmigaOS.

**D :** pouvez-vous définitivement nous confirmer que le prochain Amiga sera à base de Power Pc ? Nous n'entendrons enfin plus parler de Hp/pa ni de Dec Alpha ?

**P.T. :** nos ingénieurs n'ont toujours pas statué sur le sujet, mais je suis sûr que ce sera un Power Pc.

**D :** à part le Power Pc, qu'est-ce qu'on pourra trouver sur la carte mère des prochains Amiga ?

**P.T. :** je ne peux encore rien dire.

**D :** la communauté Amiga française pense que Pios est juste un Assembleur qui n'arrive même pas à fabriquer une compatible Mac qui fonctionne. Quel est votre avis ?

**P.T. :** nous avons nos propres idées, mais bon, nous restons en contact avec Pios... Ceci étant, je pense que l'opinion de la communauté Amiga est la bonne.

**D :** comment seront vendus les prochains Amiga :

machines grand public, consoles Internet, consoles de jeux vidéos, stations graphiques... ?

P.T. : le marché grand public a toujours été la force de l'Amiga. Mon vœu est que nous puissions développer un appareil qui permette de jouer et de naviguer sur Internet avec juste une télévision. Nous aurons également besoin de stations graphiques à notre catalogue pour notre marché semi-professionnel.

D : concrètement, qu'est-ce que l'on obtient en achetant une licence Amiga ?

P.T. : notre stratégie est d'étendre le marché Amiga en autorisant des constructeurs tiers à distribuer le hardware et le software Amiga. Pour des raisons de cohérences, les "compatibles Amiga" devront au moins être capables de faire tourner notre AmigaOS, même avec un hardware différent du nôtre. Il n'y a, et il n'y aura toujours, qu'un seul AmigaOS.

D : que sont devenues les négociations avec le constructeur chinois Tianjin family multimedia, dont vous parliez lors du rachat de l'Amiga par Escom ?

P.T. : à l'instar de Pios, Prodad et Phase 5, nous sommes toujours en négociations avec eux pour



Le nouveau logo, relooké par Gateway 2000.

qu'ils achètent une licence Amiga.

D : est-ce que n'importe quel utilisateur Amiga peut participer à l'élaboration de l'AmigaOS ?

P.T. : oui.

D : et comment doit-il faire ?

P.T. : notre département en recherche et développement va prochainement publier un ensemble d'outils destinés à la programmation de l'AmigaOS. Bien entendu, pour pouvoir accéder aux codes sources des routines existantes, il faudra acquérir une licence.

D : et qu'est-ce qui fera que l'utilitaire d'un programmeur Lambda sera inclus dans le prochain AmigaOS ?

P.T. : il devra être approuvé par notre département en recherche et développement.

D : allez-vous de nouveau fabriquer des Amiga vous-même, juste vendre des cartes mères et laisser les assembleurs en faire des ordinateurs (un peu à la manière d'Intel) ou simplement espérer que d'autres constructeurs feront le travail à votre place ?

P.T. : pour l'instant, nous ne construisons plus d'Amiga, car nous avons encore d'importants stocks de 1200 et de 4000. Lorsque le développement des prochains produits sera terminé, nous fabriquerons nous-mêmes les nouvelles machines et donneront le droit à des constructeurs tiers d'en faire autant. Actuellement, en plus des licences, nous vendons aussi des cartes mères toutes faites (celles qui viennent du stock) à des assembleurs comme Micronik.

D : qu'en est-il de Solectron, cette usine à Bordeaux qui fabriquait vos Amiga ?

P.T. : nous restons en contact et ferons appel à eux le moment venu.

D : à qui apportent-ils désormais les droits du Commodore 64 ? Et que sont devenus ses projets de résurrection ?

P.T. : les droits du C64 appartiennent maintenant directement à Gateway 2000. A eux de voir.

## Interview de Mick Tinker, président de Index Information

*Dream : depuis le début du mois de juillet, Index information est titulaire d'une licence Amiga. Pouvez-vous nous expliquer précisément en quoi cela consiste ?*

Mick Tinker : la licence nous donne le droit d'utiliser l'AmigaOS dans nos ordinateurs et d'appliquer le logo "Powered by Amiga" sur le boîtier de nos machines. De plus, elle nous permet d'acheter en grande quantité les composants spécifiques à l'Amiga. La durée de la licence est de trois ans, mais nous espérons bien pouvoir la renouveler une fois arrivés à ce terme. Vue notre activité, nous allons payer un nombre significatif de royalties à Amiga international et, du coup, je pense qu'ils seront facilement enclin à nous proposer une extension. Concrètement, la licence nous permet de vendre en toute légalité l'Access ainsi que les ordinateurs en cours de développement (le Connect et l'InsideOut). La licence a un effet positif sur nos distributeurs, car ils sont assurés de la longévité de la gamme.

D : concrètement, à qui seront vendus l'Access, le Connect et l'Inside out ?

M.T. : l'Access sera exclusivement destiné aux entreprises. Plein de projets sont possibles pour lui : bornes multimédia dans les musées, bornes de pub dans les grandes surfaces... De par notre expérience (Ndlr : Index information est célèbre pour la réalisation de bornes à base d'Amiga au musée des transports londonien), nous savons que ce marché réclame des machines stables dont le hardware n'a pas à être modifié tous les six mois. C'est le cas de l'Amiga. Le Connect est conçu pour être un A4000 peu cher. Il est destiné au grand public et plus particulièrement aux possesseurs frustrés par le 1200, aux développeurs et aux professionnels de la vidéo. Ce

sera la continuité de la tradition Amiga : des bus d'extension, le chipset Aga, un 68060 à 66 Mhz et jusqu'à 128 Mo de Ram. Il est possible que nous le dérivions, plus tard, en serveur Intranet pour les Pme. L'InsideOut, enfin, sera destiné à l'Amigaïste qui veut la puissance d'une station avec le système AmigaOS. Par rapport à un Amiga standard, il sera beaucoup plus rapide, aura de meilleures résolutions graphiques et reconnaîtra toutes les cartes au format Pci.



La carte mère de l'Access tient dans une baie 5,25 pouces.



Sobriété des connecteurs sur l'Access.

Clairement, il sera destiné aux marchés de l'image de synthèse, qu'elle soit 2D ou 3D.

**D :** quand seront-ils disponibles ? Et à quels prix ?

**M.T. :** L'Access est déjà disponible. Avec 4 Mo de Ram et un lecteur de CD-Rom, son prix tourne aux alentours de 3000 F. Le Connect et l'InsideOut seront disponibles dès octobre. Il est difficile de déterminer un prix générique pour le Connect, car nous ne vendons qu'une carte mère et ce sera aux distributeurs de trouver eux-mêmes le boîtier, la Ram, le disque dur, etc. Néanmoins, son prix ne devrait pas dépasser les 6000 F.

**D :** selon vos dires, l'Inside out serait un ordinateur Risc. Quel microprocesseur sera utilisé ?

**M.T. :** nous ne dévoilerons aucune information sur l'Inside out avant sa sortie.

**D :** quels sont vos objectifs pour les marchés européens, américains et asiatiques ?

**M.T. :** nous avons l'intention de travailler directement avec 100 distributeurs officiels éparpillés un peu partout dans le monde. Il est même possible que nous nommions un fabricant international pour s'occuper intégralement du Connect.

**D :** qu'apporte votre technologie par rapport à celle utilisée dans les Amiga standards ?

**M.T. :** nos ordinateurs sont plus rapides. Par exemple, sur le Connect et l'Access (tous deux construits avec les composants Aga), le transfert de données entre la Chip Ram et le microprocesseur est accéléré de 30 %. De plus, chacune de nos machines possède des slots Isa qui marchent, au contraire de ceux qu'on trouve depuis le 2000 dans l'Amiga mais qui ne sont reconnus que par une carte d'émulation Pc. Enfin, nos cartes mères disposeront de Flash-Rom (donc ré-inscriptibles) dans lesquelles nous placerons les pilotes du lecteur de CD-Rom, de la carte graphique, etc.

**D :** allez-vous apporter des modifications au système d'exploitation, ou garderez-vous l'AmigaOS standard ?

**M.T. :** AmigaOS est le seul à être 100 % compatible AmigaOS.

**D :** allez-vous participer à l'élaboration du futur Amiga ?

**M.T. :** nous préparons actuellement une nouvelle version des composants Aga : nettement plus performants, beaucoup moins chers et toujours compatibles. Mais ça, c'est une autre histoire...

#### Interview de Heintz Oftrich, de Micronik

**Dream :** que pouvez-vous nous dire des nouveaux ordinateurs de Micronik ?

**Heintz Oftrich :** que ce ne sont pas les ordinateurs de Micronik ! Entendons-nous bien : nous fabriquons juste des boîtiers tower et des cartes filles avec bus d'extension Zorro 2 ou 3. Tout le reste de nos machines est copyright Amiga international. La licence

que nous avons acquise auprès d'eux nous permet juste d'assembler les pièces et de vendre le tout sous la forme d'un ordinateur avec le logo "Powered by Amiga".

**D :** l'AmigaOS est-il disponible d'office avec vos ordinateurs ou faut-il l'acquérir séparément ?

**H.O. :** l'AmigaOS 3.1, avec tous ses manuels, ses disquettes et sa boîte d'origine, est bien évidemment donné lors de l'achat et même pré-installé sur nos ordinateurs. Cela a toujours été le cas sur Amiga et il n'y a aucune raison pour que les gens payent maintenant quelque chose en plus. La licence nous donne le droit de vendre des Amiga customisés. Or, le système fait partie intégrante de l'Amiga !

**D :** quelle est votre politique par rapport aux distributeurs ? Leur fournissez-vous simplement un boîtier accompagné d'une carte mère, les laissant agrémente le tout eux-mêmes (avec des disques durs, un lecteur de CD-Rom, un clavier, etc.), ou proposez-vous des configurations toutes prêtes ?

**H.O. :** nous proposons trois genres de configurations : le boîtier tower tout seul, le boîtier avec une carte mère d'Ai ainsi que notre carte Zorro, et l'ordinateur complet (avec clavier, disques, souris, etc.). Rassurez-vous, nous disposons de claviers et de manuels français. Il appartient aux distributeurs de choisir eux-mêmes quel niveau de configuration ils souhaitent nous acheter, suivant les disques, souris et autres éléments qu'ils ont déjà en stock.

**D :** vous avez l'intention de vendre des compatibles Amiga à base de Power Pc d'ici à octobre. S'agira-t-il de la configuration actuelle ou laquelle on aura simplement ajouté une carte Power Pc de Phase 5 ?

**H.O. :** exactement. Mais cette carte sera la version Zorro 3 (Blizzard 2604) et non celle initialement prévue pour les Amiga 1200. C'est d'ailleurs la seule qui fonctionne correctement à l'heure actuelle.

**D :** avez-vous l'intention de vendre vos ordinateurs en dehors de l'Europe, aux Usa, notamment ?

**H.O. :** tout à fait, nous avons déjà passé des accords avec plusieurs importateurs à l'étranger, dont un aux Usa.

Yann Serra.



L'A1500 de Micronik, une configuration extensible.



## Les machines de Micronik

### A1500

Carte mère Amiga 1200

Contrôleur Scsi 2

5 connecteurs Zorro 3

1 connecteur Isa

2 connecteurs Pci

1 connecteur vidéo (identique à celui des Amiga 2000 et 3000)

1 connecteur Cpu 32 bits (identique à celui de l'Amiga 4000)

1 connecteur Cpu Amiga 1200

Prix : environ 6600 F

Disponibilité : immédiate

### A1400

Carte mère Amiga 1200

2 connecteurs Isa

2 connecteurs Pci

1 connecteur vidéo (identique à celui des Amiga 2000 et 3000)

1 connecteur Cpu Amiga 1200

Prix : environ 5000 F

Disponibilité : immédiate

Ajoutons également à cette liste l'A1300, une simple carte mère d'Amiga 1200 montée dans le même boîtier tower que les 1400 et 1500, sans extension sup-

plémentaire. Les ordinateurs "Powered by Amiga" que propose Micronik sont en fait des 1200 re-carrossés. Vendus la plupart du temps accompagnés d'une carte accélératrice (dont le choix est laissé à la convenance de l'acheteur), ces compatibles offrent l'avantage de pouvoir accepter toutes les cartes d'extension du monde Amiga, ainsi que les cartes Pci (standards sur Pc et Macintosh). Si accepter le Pci est une première sur la machine, il faut tout de même savoir que les cartes répondant à cette norme devront impérativement être fournies avec des pilotes logiciels spécifiques, condition sine qua non pour fonctionner correctement sur Amiga. En revanche, les connecteurs Isa sont ici encore inactifs, tant qu'une carte d'émulation Pc n'est pas insérée dans un connecteur Zorro 2 ou 3. Livrés avec une carte PowerUp de Phase 5, ces ordinateurs s'annoncent comme les plus populaires de la nouvelle génération. Les compatibles de Micronik sont distribués en France par Software paradise (64).



L'A1400 et l'A1500 de Micronik.

# SERELE MICRO INFORMATIQUE

Rue des Ormes (Près GITEM)  
Saint Pantaleon  
71 400 Autun

Tél : 03 85 52 40 31

Fax : 03 85 52 40 99

Email : Serele@wanadoo.fr

Site Web : [www://perso.wanadoo.fr/serele](http://perso.wanadoo.fr/serele)

## CENTRE TECHNIQUE FRANCE AMIGA INTERNATIONAL

### SERVICE APRES VENTE

Dépannage tout Amiga

Devis gratuit

Intervention rapide sur rendez-vous ou par correspondance

### VENTE DE MATERIEL

Composants, Roms et accessoires, pièces détachées

Manuel et systèmes 2.05 à 3.1

Tours pour Amiga 4000 et 1200

Vente par correspondance ou sur place (du lundi au vendredi de 9h00 à 12h00 et de 14h30 à 18h30).

## Le nouveau Draco de Macro System

**Microprocesseur :** 68060 à 50 Mhz  
**Boîtier :** cube avec 4 emplacements 5,25 pouces et 6 emplacements 3,5 pouces  
**Ram :** 128 Mo d'Edo Ram  
**Contrôleur :** Fast Scsi-2 (disque dur 4 Go, CD-Rom x4)  
**Carte graphique :** Altai 4 Mo (1280x1024 en 16 millions de couleurs)  
**Carte de numérisation vidéo :** Vlab motion 32 bits (entrée et sortie S-Vhs en Pal et Ntsc)  
**Carte audio :** 16 bits à 48 KHz  
**Compression Mpeg et Jpeg hardware**  
**Logiciels fournis :** Movie shop 4.3, Monument designer 3.0, Xipoint, Morph plus, Adpro  
**Prix :** environ 60000 F  
**Disponibilité :** immédiate



Le Draco version cube.

Premier des compatibles Amiga, le Draco est la station vidéo idéale. Dans sa nouvelle version cubique, la machine est pourvue d'une carte mère totalement redessinée par l'allemand Macro system et dispose, à ce titre, de connecteurs d'extension spécifiques bien plus puissants et rapides que les classiques Zorro 3 (et même Pci). Une véritable bombe à laquelle il est possible d'ajouter un processeur Dec Alpha à 300 Mhz pour battre de vitesse les meilleures station 3D sous Lightwave. Dommage que son prix ne réserve le Draco qu'aux seuls professionnels. La machine est distribuée en France par DeltaGraphix.

## Les machines de Index Information Ltd.

### Access

**Carte mère :** de la taille d'un lecteur 5,25 pouces  
**Microprocesseur :** 68EC030 à 28 Mhz  
**Ram :** 10 Mo  
**Contrôleur :** Atapi Ide  
**Rom :** Kickstart 3.1 + Éprom Index  
**1 connecteur Iso**  
**Numériseur audio**  
**Horloge**  
**Disque dur :** 1 Go  
**Lecteur de CD-Rom :** x16  
**Prix :** de 3000 à 6500 F  
**Disponibilité :** immédiate



L'Access d'Index.

L'Access est un ordinateur incroyable : sa taille ne dépasse pas trois lecteurs de CD-Rom posés l'un sur l'autre ! Sa conception ultra-optimisée (contrairement aux machines de Micronik, la carte mère est conçue en interne) lui offre un gain de vitesse trois fois supérieur à un Amiga 1200 équivalent (68EC030 à 28 Mhz). Dans le même ordre d'idée, cet ordinateur possède une Rom supplémentaire contenant tous les pilotes absents du Kickstart (lecteur de CD-Rom, réseau, etc.). De plus, le connecteur Iso est réellement actif, même sans carte d'émulation Pc. Le constructeur Index information espère surtout vendre cette machine comme "cerveau" de bornes interactives. Une utilisation grand public n'est cependant pas à écarter.

### Connect

**Microprocesseur :** 68060 à 66 Mhz  
**Ram :** jusqu'à 130 Mo en barettes Simm  
**Contrôleur :** Ide Atapi  
**4 connecteurs E-Isa (fonctionnels)**  
**4 connecteurs Zorro 3**  
**1 connecteur Vidéo (identique à celui du 4000).**  
**Prix :** environ 6000 F  
**Disponibilité :** octobre ou novembre

Le Connect sera la nouvelle version de l'Amiga 4000, dont il reprend l'aspect. Il sera néanmoins bien plus rapide et bien moins cher que ce dernier. Autre nouveauté : il disposera de 4 connecteurs E-Isa (16 bits) qui seront réellement actifs, même sans carte d'émulation Pc. Enfin, la machine risque de disposer d'une nouvelle génération de composants Aga (plus rapides, avec plus de résolutions et acceptant directement le Chunky pixel), si Index information a le temps d'en finir la conception avant l'année prochaine.

### InsideOut

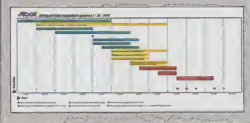
**Microprocesseur :** Risc  
**Carte graphique :** 128 bits avec accélération 3D (1280x1024 en 16 millions de couleurs)  
**Plusieurs connecteurs Pci**  
**Support réseau Eternet**  
**Prix :** inconnu  
**Disponibilité :** novembre ou décembre

Cette machine est LA grande inconnue. Aucune information n'a transpiré des laboratoires d'Index information. On sait juste que ce sera une station graphique haut de gamme compatible Amiga. On nous promet des performances époustoufflantes...

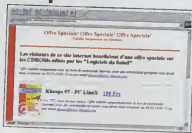
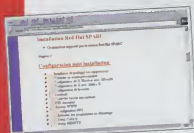
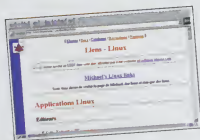


## A\Box, où en est-on ?

Voici le tableau officiel de l'évaluation de l'A\Box, un futur compatible Amiga basé sur une architecture PowerPc et un tout nouveau processeur graphique.



# Tout l'univers de **Linux** sur le Web !



[www.linux-kheops.com](http://www.linux-kheops.com)

**N'hésitez pas à vous connecter !**

**Logiciels du Soleil**

1, rue Pasqualini - BP 112 - 06 802 Cagnes sur mer cédex - tél : 04 93 14 01 55 - fax : 04 93 14 36 75

• **Les documentations**  
(format html ou téléchargeable)  
Manuel utilisateur RedHat 4.2,  
Debian 1.2.9, Slackware 96 3.2...  
Guide XFree86 3.2, Metro X,  
configuration noyau 2.0/2.1...  
Le guide du Rootard, Linux  
Facile, etc.

• **Les liens Linux**  
Où trouver éditeurs de textes, édi-  
teurs html, clients email, browsers,  
tableaux, traitements de textes, ges-  
tionnaires de fichiers, utilitaires sys-  
tèmes, utilitaires graphiques...  
Les acteurs commerciaux du  
monde Linux  
Les Web-zines consacrés à Linux

• **La liste des produits Linux  
par Kheops**  
Le catalogue des produits, les pro-  
pos du mois, les revendeurs en  
France...

## \* ANTINEA \*

3 Rue Galléan 06000 NICE  
Tel/Fax : 04.93.80.71.55

PROMO DU MOIS :  
Quarterback 5 vf 99f  
\* Les 4 CD-Rom 150f

### AMIGA 1200

Carte Mémoire	0Mo	390f
Blizzard 1230 IV	0Mo	890f
Blizzard 1240T	0Mo	1890f
Blizzard 1260	0Mo	3190f
Module SCSI-2		650f
PPC603e175 sans 68k cpu		2990f
PPC603e200 sans 68k cpu scsi		3690f
PPC603e175-68030/50		3490f
PPC603e200-68040/40 scsi		4490f
PPC603e200-68060/50 scsi		6190f

### AMIGA 4000

Cyberstorm 40/40	0Mo	2590f
Cyberstorm 60/50	0Mo	3990f
Module Fast SCSI-2		650f
Cybervision 64 / 3D 4Mo		1600f
Scandoubleur		600f
PPC604e150-68040/40 scsi		5490f
PPC604e150-68060/50 scsi		7490f
PPC604e200-68040/40 scsi		7690f
PPC604e200-68060/50 scsi		9490f
PPC604e150 sans 68k cpu scsi		4890f
PPC604e200 sans 68k cpu scsi		6990f

### AMIGA 2000

Blizzard 2060 scsi		3990f
Blizzard 2040 ERC scsi		2590f

### MEMOIRE / COPROCESSEUR

Coprocesseur PGA 50Mhz	399f
SIMM 32 bits 4Mo 60ns	160f
SIMM 32 bits 8Mo 60ns	330f
SIMM 32 bits 16Mo 60ns	650f
SIMM 32 bits 32Mo 60ns	1290f
Disque Dur 1.7 Go IDE	1490f
Disque Dur 2.1 Go IDE	1690f
Disque Dur 2 GO SCSI	2490f
Disque Dur 3.2 Go SCSI	2990f
CD Rom 8x IDE Interne	600f
CD Rom 16x IDE Interne	750f

### DIVERS

Lecteur HD 1.76Mo Interne	585f
Lecteur HD 1.76Mo Externe	600f
Souris Wizard	99f
Tour Micronik A1200	1190f
Alim Micronik Tour A1200	449f
Boîtier Clavier A1200	390f
Scsi slot pour tour	199f
Carte Zorro II Micronik	1590f
Carte Zorro III Micronik	3190f
Video slot pour ZII/ZIII	500f
Tour Micronik A4000 PCI	2490f
Moniteur M1438 14"	2290f
Moniteur IDEK 15"	2790f
Moniteur IDEK 17"	4990f
Pad competition pro	149f
Tablette Wacom Artpad 2	1290f

### LOGICIELS

Wordworth 6 (vf)	540f
Image FX v2.6 (va)	1190f
SCALA MM400 (vf)	1390f
Turboprint 5 (vf)	449f
I Browse (va)	249f
Miams V2 (va)	360f
Aminet 15,16,17,18,19	79f
Aminet set 1, 2	150f
Aminet set 3, 4	199f
Geeks Gadgets ADE	95f
Geek Gadgets 2 ADE II	120f
Amiga Tools 6 CD	129f
Amiga Developer CD	95f
Modes Anthology	219f
Colonisation (va)	199f
Sens, World Soccer 96/97	199f
Sens, World Soccer Upgrade	129f
Siamitil AGA	149f
Pinball Fantasies AGA	99f
Jet Pilot	220f
Mega Typhoon - PGA Tour Plus	149f
Capital Punishment - Fifa	149f
Theme Park AGA/ECS	149f
Railroad Tycoon	149f
A320 Airbus II - F15 Strike Eagle II	149f
Silent Survive II	149f
Desert Strike	129f
Chaos engine 2	249f
Burnout	249f
Tiny Troops	249f
Alien Breed 2	249f
Trapped Dk/CD	249f
Akira CD32	149f
PGA Tour golf CD32	99f
Nemac IV CDROM / Legends CD32	180f
Pinball Illusions CDROM	99f
* Animatic CDROM	49f
* Textures CDROM	49f
* Super Autoc CDROM	49f
* Net News Offline 1 CDROM	49f

**PRIX NETS TTC MODIFIABLES SANS PREAVIS - CHEQUE A L'ORDRE DE TRACO-ANTINEA**

# The K desktop environment

*Vous l'avez sans doute remarqué, X Window ne se limite pas à une interface. Et parmi tous les Window manager, il en est un qui se détache du lot : Le Projet Kde.*

Dans les précédents numéros de Dream, le lecteur aura peut-être été dérouté par le fait que toutes les captures d'écran de X window ne présentaient pas systématiquement les mêmes boutons ni les mêmes fenêtres. Ceci s'ex-



AfterStep + K-Tools, le bonheur :-)



Ça ne vous rappelle rien ?

plique par le fait qu'on ne se cantonne pas à une seule interface (ou Window manager) : une bonne vingtaine d'aspects très différents existent en effet pour notre espace de travail (AfterStep, Fvwm95, etc.). Le projet Kde diffère de l'ensemble des Window manager, car au-delà d'une esthétique particulière sa principale différence est l'homogénéité de ses outils, les K Tools.

## Les K Tools

Kfm, par exemple, est un gestionnaire de fichiers configurable à volonté. Dans sa version actuelle, l'outil sert aussi de client FTP et devrait, dans un futur proche, faire même office de browser WWW. Dans un autre genre, Kpanel est une barre d'icônes, qui permet de naviguer entre les écrans virtuels et offre un menu de configuration. Tous les autres petits utilitaires reprennent l'apparence et la fonction des modules les plus courants de Windows 95 (panneau de configura-

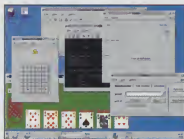
tion, solitaire, éditeur, calculatrice, etc.). A noter que les K Tools tournent parfaitement sous une autre interface que Kde.

## Simple !

Ce qui frappe le plus, dès l'installation de Kde, c'est sa simplicité. Le mortel de base pourra enfin utiliser Unix avec le moins d'efforts possible. La configuration est soit automatique, soit graphique. Plus de ".rc" à triturer pour personnaliser son interface. Kde fera le bonheur des clicqueurs. L'un des points forts repose également sur le puissant support du Drag'n'Drop. Par exemple, on pourra faire glisser un fichier vers Kedit pour en changer le contenu, ou une icône vers Kpanel pour créer un raccourci. Dans le même esprit, chaque type de document est associé à une application donnée (les ".gif" à xv, les ".html" à Netscape etc.). Une association que l'on peut changer d'un simple clic sur le bouton droit.

## Windows ?

S'il est vrai que Kde s'inspire des interfaces Win95 et OS/2, le logiciel reste une surcouche de Linux. Une particularité qui permet, par exemple, de modifier l'aspect des icônes et tous les boutons des fenêtres. Ceci étant, la ressemblance



Quelques K-Tools...

avec les systèmes de Microsoft apporte tout de même son bagage de défauts. La vitesse, entre autres, ne rivalise pas avec celle d'Afterstep. Dans un autre genre, un habitude des interfaces sera surpris par le faible nombre de raccourcis clavier (pour passer d'un écran virtuel à l'autre, il faudra impérativement cliquer sur une icône du Kpanel). Notre conseil : allier la puissance d'AfterStep à l'efficacité des K-Tools.

Emile Heitor -

emile.heitor@inforoute.cgs.fr

## KDE vo.9.7

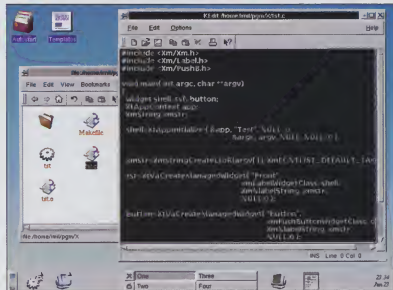
En hausse

- ▲ Simplicité
- ▲ Ergonomie
- ▲ Beau et Configurable
- ▼ Standardisation du code
- ▼ Lenteur de KWM.

Statut : Freeware ( hormis Qt )

Source : <http://www.kde.org>

Note



Hop, un drag'n'drop de Kfm vers Kedit !



# XSpringies

**Pédagogique, impressionnant et parfois inutile... Donc complètement indispensable : le simulateur de ressorts !**



Aie ! Ça fait mal ! Détachez-moi !

L'auteur du programme nous prévient d'entrée de jeu : ce programme peut être utilisé pour travailler mais c'est avant tout un "time waster" (gaspilleur de temps). XSpringies permet de simuler des interactions entre des masses ponctuelles et des ressorts. Plus qu'une simple curiosité, c'est un véritable terrain

d'expérimentation.

L'utilisateur dispose d'une multitude d'options pour créer des expériences plus étonnantes les unes que les autres. Il s'agit de disposer des masses ponctuelles et des ressorts dans une zone délimitée par la taille de la fenêtre. Les paramètres disponibles sont extrêmement nombreux. Le principe est de relier des masses deux à deux avec des ressorts et de

plonger tout ce petit monde dans un milieu aux propriétés physiques diverses.

**Que la force soit avec toi !**

XSpringies nous propose quatre forces différentes. La première et la plus connue est l'attraction gravitationnelle. Pour les expériences "planétaires", c'est la force la plus importante. La

deuxième force n'existe pas dans la nature, elle attire les centres de masses des différents objets vers le centre du milieu (très drôle !). La troisième force est proche et attire les masses ponctuelles vers le centre. Enfin, La dernière est une force de répulsion associée aux murs (limites du milieu). On peut aussi rajouter de la viscosité (milieu "humides") et de la colle (stickiness). L'utilisation de graphismes simples permet une animation très fluide et il est possible de "tirer" des masses pendant l'expérience pour modifier le comportement des objets.

Fred Pesch.



Simulation de pont, difficile de le casser !

## Xspringies 1.12

En hausse

- ▲ Animations très fluides
- ▲ Nombreux paramètres
- ▲ Pas vraiment inutile

Démonstrations

En baisse

- ▼ Manque de couleurs
- ▼ Pas vraiment utile

Source : Red Hat power CD  
Note

★★★★★

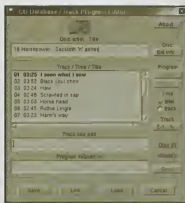
# XmCd

**Si les lecteurs de CD audio sont légués sous Linux, XmcD sort du lot. C'est tout simplement le meilleur du moment !**

XmcD s'est imposé comme référence en la matière sous Linux, détrônant au passage le leader précédent Workman. Il possède une interface tout à fait classique, imitant la face avant du lecteur de CD qui se trouve dans votre chaîne hi-fi. Un panneau principal regroupe les fonctions de base (play, pause, eject etc...) et un autre se charge de l'affichage des pistes. Deux autres fenêtres permettent de consulter le catalogue des morceaux et d'utiliser un sélecteur "direct" à la Workman. Tout ceci tourne bien entendu sous Motif et se doit de marcher sans problème avec les versions actuelles de Lesstif.

**Exhaustif et original**

XmcD possède toutes les fonctions qu'on est en droit d'attendre. Par



Toutes les infos sur votre CD  
(je vous conseille celui ci)

exemple, Les pistes peuvent être jouées dans l'ordre, aléatoirement ou encore selon un programme, qui peut être mémorisé séparément pour chaque CD. Sont bien sûr présents l'avance/retour rapide et une fonction de bouclage qui s'avère très pratique quand on veut numériser de la musique. Le catalogue des disques est thématique (reggae, jazz, classique etc...) et modifiable à tout moment.

Très paramétrable, on peut décider de ce que fera XmcD quand un CD se termine ou quand on quitte l'application (éjecter physiquement le disque, continuer à jouer le morceau mémorisé, etc...). Une première sous Linux : L'autoplay est désormais possible ! Enfin, la plus grande originalité de ce logiciel est la consultation automatique des bases de données sur Internet : on insère un CD, le logiciel le reconnaît et va chercher tout seul sur les réseaux le nom des chansons qu'il ajoute à votre liste personnelle.

Jakub Zimmermann

## X Motif CD Audio Player

En hausse

- ▲ Simple et agréable
- ▲ Autoplay
- ▲ Connexion réseau

En baisse

- ▼ Rien !

Note

★★★★★

# Ppaint 7.1

Digne successeur de feu Dpaint, le logiciel de dessin bitmap Ppaint brille aujourd'hui par ses capacités d'animation et de retouche photo.

**D**evinette : quel est LE logiciel qui aura rendu l'Amiga célèbre ? *Deluxe Paint* d'Electronic Arts ! Longtemps utilisé par de nombreux développeurs de jeux vidéos, *Deluxe Paint*, ou *Dpaint*, était l'outil de dessin indispensable pour créer le décors ou les sprites animés d'un titre sur Atari, Sega, Nintendo ou même Pc. Afin de pallier la disparition de ce fabuleux logiciel, l'éditeur italien Cloanto s'est lancé dans le développement de son clone, *Ppaint* ou *Personal Paint*, lequel ne cesse d'évoluer.

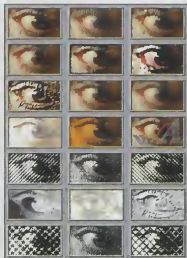
## Dans la tradition Dpaint

C'est une tradition, *Ppaint* se présente sous la forme d'une page dans laquelle s'affiche le dessin en cours. Celle-ci est bordée d'icônes représentant les outils de l'artiste (crayon, compas, loupe, palette de couleurs, etc.), ainsi que d'une barre de menus où se gèrent toutes les actions annexes (sauvegarde, configuration, etc.). La célébrité du concept tient

dans la très grande maniabilité du travail : l'artiste peut retoucher au pixel près, agir avec aisance sur les couleurs et manipuler à part certaines zones. La sensation est très proche du papier, les possibilités de l'informatique en plus. Un coup de souris pour dessiner la tête d'un personnage, un clic gauche pour faire apparaître son reflet et un clic droit pour que ce dernier s'estompe derrière la vitre d'un miroir.

## Retouche photo et animation

Au delà du principe de base rendu célèbre par *Dpaint*, *Ppaint* est porteur d'innovations qui permettent au logiciel d'être toujours d'actualité. Par exemple, si *Dpaint* ne travaillait qu'en lff, *Ppaint* reconnaît en revanche une bonne quinzaine de formats de fichiers tous plus standards les uns que les autres (dont le



Différents filtres.

rarissime Photo-CD 1). Mais *Ppaint* brille surtout par d'autres facultés autrement plus impressionnantes, telles la retouche Photo et l'animation. Le logiciel dispose en effet de 55 filtres permettant de flouter, d'atténuer, de teinter ou de texturer n'importe quelle portion d'image. Et si l'utilisateur n'y trouve pas son bonheur, il pourra toujours créer à l'infini ses propres filtres via le module fourni. Comme toujours, cela se fait dans la plus grande convivialité. Détail amusant, à l'instar de Photoshop, *Ppaint* peut sauvegarder une image et lui adjoindre une icône qui la représente. Un exemple de l'érgonomie générale ? Le module d'animation présente un storyboard (succession d'images réduites qui forment une espèce de bande dessinée) à partir duquel on peut faire tous les montages imaginables : et vas-y que je déplace une scène ou que j'insère un effet de transition. Pour peu, on se croirait sous Adobe Première (logiciel de montage réputé sur Mac et Pc) !



Plein de fonctions.

## Pas très stable

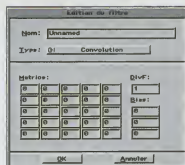
Bien qu'il reconnaisse absolument tous les modes graphiques de l'Amiga (y compris quand il s'agit d'une carte graphique spécifique), *Ppaint* semble être très titilleux avec le matériel. A titre d'anecdote, il nous a été absolument impossible de le lancer sur un Amiga 4000/60 avec carte CyberVision 64/3D, puis il n'a cessé d'accumuler les plantages sur un 4000/40 de base. Et ceci, même après avoir lancé le patch 7.1 qui corrige les bogues de la version 7.0 de test... De plus, on regrette que ce type de logiciel ne fonctionne toujours pas en multi-fenêtrage. Pour passer d'une image à l'autre, on devra passer de page en page en appuyant sur j.

Yann Serra.

Remerciement à FDS.



Très proche d'un véritable logiciel de retouche photo.



Créez vous-mêmes vos filtres.

## Ppaint 7.1

En hausse

▲ L'ergonomie  
▲ Les filtres et leur module de création

▲ Le module animation  
En baisse

▼ Pas très stable  
▼ Pas de multi-fenêtrage

Note



## Aga Experience volume 3

Un CD-Rom original où sont réunies les meilleures réalisations pour Amiga Aga

**E**dité par Sadeness, *Aga Experience volume 3* se fait fort de présenter un pot-pourri des plus beaux travaux exploitant le chipset Aga des Amiga 1200 et 4000. Occupant près de 230 Mo, les démos sont bien entendu à l'honneur. Mais ce CD-Rom privilégie également les dernières innovations ludiques : près de 60 démos de jeux sont fournies avec une toute une



batterie de patches pour que les routines fébriles de ces merveilleux logiciels s'accordent au mieux avec les performances de votre matériel. Viennent ensuite les images, animations et autres sons (70 Mo), tous primés lors d'une quelconque démo-party. Un régal pour l'ouïe et les yeux, qui redore à lui tout seul le blason de la machine. Oui, on peut faire ça sur Amiga !

### Un CD utilitaire

Au delà d'une simple qualité artistique, *Aga Experience volume 3* est surtout un CD-Rom utilitaire, prompt à rendre le plus convivial et le plus utile possible votre Workbench. A titre d'exemple, ce ne sont pas moins de 37 Mo d'icônes qui sont proposés ! Toutes les collections sont représentées, y compris celles de BeOS ! Cerise sur le gâteau, le CD contient environ 130 outils de



bureautique, de réseau, de gestion de disque, d'émulation, de dessin, de programmation et de vidéo, auxquels on ajoutera encore quelques éducatifs et divers extensions pour le Workbench. Le but est atteint : une fois qu'on dispose de ce CD, il n'est plus besoin d'aller se connecter sur Internet !

Yann Serra



### Aga Experience Vol 3

En hausse

▲ On n'y trouve que le meilleur

▲ Tout se lance directement du CD

En baisse

▼ Manquent quelques scripts d'installation sur disque dur

Note

★★★★★



Le must des démos.



Nous recherchons les **MEILLEURS** programmeurs, Graphistes et Musiciens pour nous aider à ramener la magie dans les jeux vidéo. Si vous êtes déterminé à faire quelque chose de solide avec votre talent alors n'hésitez pas à nous contacter.

Envoyez vos travaux et coordonnées à l'adresse suivante:

Shen

"Rise of Dragons"

65, Boulevard de Sébastopol

75 001 Paris

Tel: 01 55 34 34 00

Fax: 01 55 34 34 01



## Top Model 2

**Top Model est bien plus qu'un simple logiciel de 3D. C'est un nouveau concept qui met la création d'images tridimensionnelles à la portée de tous.**

**T**op Model de Sincronia Multimedia est maintenant à la version 2. Celle-ci apporte son lot de nombreuses fonctions, dont la plus importante est l'utilisation du module Gémini, la bibliothèque 3D de l'éditeur. Ce moteur graphique permet le rendu en fil de fer, faces pleines, gouraud et même en phong... Il peut produire des effets de halo (lens-flare) et de brouillard... L'intérêt est que le rendu se fait en temps réel. Par exemple, le logo Risc Technologies ci-contre (500x350 pixels, en 16 millions de couleurs) a été calculée en moins de 3 secondes, avec tous les effets (y compris les textures) sur un RiscPc 600 à 30Mhz. Cette image comprend plus de 2500 polygones. Voilà ce qui s'appelle forcer le respect...



En 3 secondes !

### Une Silicon Graphics ?

Top Model a deux caractéristiques frappantes : la puissance de son



A la portée de tous.

moteur de rendu et les l'ergonomie du modelleur. Gémini permet entre autre d'utiliser jusqu'à 1024 sources de lumière, de gérer la transparence en utilisant des Z-Buffers et des T-Buffers. Le calcul se fait jusqu'en 96 bits par pixel et il existe de nombreux filtres d'importation et d'exportation. Top Model ne dispose que d'une vue qui sert à la fois pour le modelage, l'édition et le rendu de l'objet. Il est possible d'importer et d'exporter directement les fichiers au format

Vrml ou Dxf (...). Ce système de vue unique permet de rendre la création d'objets en 3D presque aussi simple que la création d'objets en deux dimensions. Malgré tout, ce produit n'est pas exempt de défaut : Il lui manque l'indispensable module d'animation, ce qui est quand même préjudiciable. Top Model 2 est disponible en France auprès de Rush pour environ 1500 F (-5% aux membres de l'Armada).

David Feuguey,  
Remerciements à Rush.

### Top Model 2

En hausse

- ▲ Le concept, la facilité d'emploi
- ▲ Le moteur 3D
- ▲ Le prix

En baisse

- ▼ Les bogues sont encore nombreux
- ▼ L'absence de module d'animation

Note



## Ant Internet Suite 2

**Une suite royale pour une connexion à Internet facile !**

**L'**Ant Internet Suite 2 est une suite Internet... Mais pas n'importe laquelle ! Il s'agit ni plus ni moins de l'ensemble de logiciels retenu pour prendre place dans la Net Station d'Acorn. Ce produit d'un usage et d'une configuration facile va changer votre façon de surfer !



Un browser Web complet.

L'utilisateur dispose de plusieurs modules, les principaux étant Marcel pour le courrier et Fresco pour le WEB. Marcel est un logiciel fantastique : on peut aisément dépla-

cer les mails entrés les différents dossiers de son interface par drag and drop. Egalement outil de consultation pour newsgroup, le seul défaut que nous lui reconnaissons réside dans son incapacité à gérer plusieurs serveurs de News.

### A l'assaut du Web



Tous les outils d'Ant.

Fresco est le browser Web. Capable d'afficher toutes les subtilités des pages Html (tableaux, formulaires, frames, etc.) il ne lui manque rien pour aller concurrencer le fameux Netscape. D'autres logiciels permettent la connexion aux sites Ftp (quoique Fresco puisse le faire aussi) et à Telnet. Le programme HotList, par exemple, regroupe tous les points d'accès que vous souhaitez conserver à travers une interface très souple d'emploi. Mais tout n'est pas parfait : le logiciel souffre de quelques bogues et problèmes

divers. Heureusement, la qualité principale de l'éditeur Ant est d'avoir déjà prouvé sa capacité à assurer un suivi sérieux de son produit phare. Remarquable, Ant s'engage même à vous fournir un script de connexion Internet adapté à votre provider, si celui-ci n'apparaît pas dans la liste de l'Internet Suite. D'une ergonomie générale très agréable, on regrette juste son prix quelque peu élevé (environ 1200 F), même en enlevant les 5% de réduction offerts aux membres de l'association Armada. Ant Internet Suite est disponible en France auprès de Rush (Rush@Wanadoo.fr).

David Feuguey,  
Remerciements à Rush.

### Ant Internet suite 2

En hausse

- ▲ La qualité générale du produit et celle du browser Web en particulier.
- ▲ Le support technique d'Ant

En baisse

- ▼ Le prix un peu élevé

Note





# Phoenix-DP

Internet & CD Rom Amiga, PC et Mac

BP 801 64008 PAU CEDEX

Tel/Fax: 05 59 82 95 00

Email: phoenix@club-internet.fr

Web: http://www.phoenix-dp.com

## NOUVEAUTES

AMINET 2, 3	75 F	GEEK GADGETS 2	105 F
AMINET Set 5	199 F	MIAMI 2 ENR.	350 F
POS PRE-RELEASE	175 F	TERMITE TCP 1.2	340 F
AMY RESOURCE	125 F	IBROWSE V. 1.12	250 F
HISTORY OF W. CUP	206 F	Net Web 2	595 F
BROTKASTEN GOLD	172 F	(TERMITE TCP 1.2 + IBROWSE 1.12 + META TOOLS + AMIGA SURFING)	
DIRECTORY OPUS 5		ROM 3.1 pour A1200, 3000, 4000	
MAGELLAN	490 F		350 F
AMIGA FORMAT 16	49 F	ROM 3.1 pour A500, A600	210 F
AMIGA FORMAT 17	49 F		
HIDDEN TRUTH	206 F		
NETWORK PC	240 F		

BIENTOT DISPONIBLES:  
NET CONNECT CD  
@NET CD 2

## Extrait de notre catalogue

Visitez notre site Web pour découvrir tous les CD ROM Amiga, tous les descriptifs, toutes les photos de couverture et téléchargez le contenu détaillé des nouveautés, ainsi que la liste de plus de 1200 CD ROM pour PC et Mac

CD ROM Amiga	EURO CD 2	Formula 1 Masters	210 F
@NET	89 F	WED EXPLOSION	175 F
3D ARENA	140 F	BURN IT	210 F
AMIGA GOLDEN 20	139 F	ASSASSINS CD 3	205 F
AMIGA JOKER	99 F	SCALA PLUG IN	242 F
AMIGA MAGAZINE CD	26 F	AMIGA TOOLKIT 97	139 F
AMIGA 10 à 20	75 F	AMIGA TOOLS 6	139 F
AMINET SET 1, 2, 3, 4, 5	150 F	GOLDEN DEMOS	100 F
CAM CO (2 CDs)	135 F		
DEMOS ARE FOREVER	79 F		
GOLDEN GAMES	69 F	FLYING HIGH	245 F
HERMANN DER USER	169 F	BLITZ TENNIS	140 F
INTO THE NET	179 F	KARGON AGA	175 F
KARA COLLECTION	349 F	A320 Airbus II	175 F
LIGHT ROM 4	312 F	Euro League Manager	330 F
MAGIC PEARLS 4	159 F	Alien Breed 2 AGA	175 F
MEETING PEARLS	53 F	Killing Ground AGA	175 F
MODS ANTHOLOGY	219 F	Sensible Soccer 96/97	210 F
ONLINE LIBRARY	170 F	Minskies	175 F
SOUNDS TERRIFIC 2	249 F	Chess engine 2 AGA	310 F
SPECCY CD 96	139 F	Burnout	280 F
SPECIAL EFFECTS 1	299 F	Samba Partie AGA	210 F
TEN ON TEN PVP	245 F	Tiny Troops	245 F
VIDEO CREATOR V6	159 F	Worms	110 F
XI PAINT V40 CD	309 F	Capital Punishment	245 F
AGA Experience 3	139 F	Testament AGA	210 F
HOLLYWOOD STUDIO	172 F	Jet Pilot	245 F
APC & TCD 3	69 F	Hugo	210 F
EPIC PARANOIRAMA	209 F	Slamit AGA	175 F
EPIC COLLECTION 3	172 F	Extreme Racing AGA	210 F
AMIGA MAG CD	20 F	Gloom Deluxe	140 F

DES CENTAINES DE CD ROM AMIGA SONT DISPONIBLES A PARTIR DE 29 FRS. DEMANDEZ NOTRE CATALOGUE AMIGA GRATUIT. LE NOUVEAU CATALOGUE DETAILLE ET ILLUSTRÉ DE PLUS DE 1200 CD ROM POUR PC ET MAC EST DISPONIBLE AU PRIX DE 18 F.



## TURTLE BAY DIRECT



L'Etang Simon - 03320 Le Veurdre Tél : 04.70.66.44.25 Fax: 04.70.66.42.20  
Ouvert du Lundi 14 H à 19 H et du Mardi au Samedi 10 H-12H et 14 H à 19 H

POUR MIEUX VOUS SERVIR, NOUS DIMINUONS LA PUBLI-CITE SEMESTRIELLE ET CREEONS UN CATALOGUE COM-  
PLET AVEC TOUS NOS PRODUITS INFORMATIQUES  
AMIGA. POUR LE RECEVOIR, IL VOUS SUFFIT DE COM-  
PLETER ET RETOURNER LE COUPON REPONSE.

MERCI DE VOTRE CONFIANCE

### LES CLASSIQUES

Extensions A500/500+, A600, A1200 B			
Ext. A500 avec Horloge	190Frs	Ext. A500+ sans Horloge	280Frs
Ext. A600 sans (avec)H	300Frs(380Frs)	TBD1200 0Ko	370Frs
Disques Durs A600 / A1200 C			
HD60Mo2.5	550Frs	HD160Mo2.5	690Frs
HD270Mo2.5	790Frs	HD1Go2.5	1350Frs
HD1.2Go3.5	1320Frs	HD1.6Go3.5	1485Frs
HD2Go3.5	1650Frs	HD2.5Go3.5	1765Frs
Prévoir Kit Install 2.0, 3.0 ou 3.1		60Frs	
Lecteurs CD-ROM A600 / A1200 C			
CD Atapi Nu		CD Atapi Externe	
x4	510Frs		590Frs
x16	840Frs		850Frs
	CD SCSI Nu	CD SCSI Externe	
x8	1990Frs		1990Frs

### Lecteurs de disquettes Amiga B

Interne 880Ko A500/600/1200	199Frs	Interne 880Ko A2000	250Frs
Interne 1.76Mo A1200 comm.	570Frs	Interne 1.76 Mo A1200 Am.Tech.	570Frs
Interne 880 Ko avec façade	210Frs	Interne 1.76Mo avec façade	570Frs
Préciser la version de l' A1200 Commodore ou AmigaTechnologie pour les 1.76Mo			
Externe 880Ko tout Amiga	310Frs	Externe 1.76Mo (W.B.2.05 mini)	690Frs
Tower A600 / A1200 E			
Tower TBD1200 à monter	950Frs	Tower TBD600 à monter	1090Frs
Tower TBD1200-3.0	2990Frs	Tower TBD1200Magic	3690Frs

### LES TOPS

Cartes accélératrices A1200 à partir d'un 68EC030/25Mhz	à partir de	650Frs C	
Blizzard 1230.IV	950Frs C	Blizzard 1240.IV - TERC	1990Frs C
Blizzard 1260.IV	3460Frs C	Kit SCSI Blizzard IV	699Frs C
Copro 68882/33 PLLC	190Frs B	Copro 68882/50 PGA	460Frs C
Cartes accélératrices A3000 / A4000 à partir de		2570Frs C	
Interfaces Zorro II RBM pour tout A1200 monter en tour		1450Frs C	
Blizzard 603E à partir de	3110Frs C	Blizzard 603E+ à partir de	3899Frs C
Interface BUDDHA	399Frs C	Carte Vidéo GRAFFITI	490Frs C
Interface CATWEASEL	340Frs C	Interface CATWEASEL.ZH	675Frs C
Interface Squirrel	410Frs C	Interface Surf Squirrel	750Frs C
TBD 4 Ide / Option IDE-fix'97		150Frs A (350Frs B)	
comprend 1 interface + 1 nappe 2.5 / 2.5			

A compléter et à retourner: L' Etang Simon - 03320 LE VEURDRE

### DEMANDE DU CATALOGUE AMIGA SEPTEMBRE 1997

Nom, Prénom:

Adresse:

Code Postal:

Ville:

Code Postal:

Ville:

Frais de Port: A 55Frs / B 65Frs / C 75Frs / D 100Frs / E 160Frs. Valables dans la limite du stock.  
Prix TTC, modifiables sans préavis. Paiement Mandat lettre, CH, CHQ ou CREDIT.

BON DE COMMANDE

Nom: ..... Prénom: .....  
Adresse: .....  
Code Postal: ..... Ville: .....  
Articles: .....  
Frais de port Logiciels + 30 Frs Matériels + 90 Frs  
TOTAL: .....  
Règlement par:  
O Chèque O Mandat  
O Contre Remboursement + 30 F O Carte Bancaire  
N°: .....  
Expirant le: ..... Date et signature: .....

PHOENIX-DP BP 801 64008 PAU CEDEX

Tel / Fax: 05 59 82 95 00 Email: phoenix@club-internet.fr Web: http://www.phoenix-dp.com



# Visual prefs

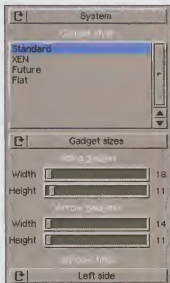
Enfin un utilitaire très complet et très simple d'emploi pour changer le look de son Workbench !

C'est un fait, l'aspect du Workbench fait quelque peu vieillot en regard d'autres interfaces comme Afterstep ou BeOS. Jusqu'à présent, la meilleure solution pour améliorer le look de ses applications était Mui (voir notre article En pratique de ce mois-ci). Malheureusement, Mui ne modifie que l'apparence des logiciels qui le reconnaissent, c'est-à-dire quasiment tous les programmes récents, sauf... Le Workbench ! C'est désormais chose réparée grâce à Visual prefs : ce patch a pour seule fonction de rendre paramétrable toutes les

routines graphiques d'intuition.

## La couleur en plus !

Shareware offre ce mois-ci sur notre CD-Rom, Visual prefs est composé d'un exécutable à placer dans la startup-sequence, ainsi que d'une préférence. C'est par cette dernière que l'utilisateur pourra paramétrer l'aspect de son système. Tous les gadgets qui ont fait le succès de Mui sont là : ascenseurs avec bouton au milieu, icônes en relief, bou-

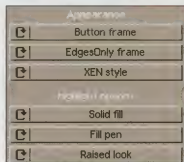


Plusieurs collections de gadgets.



Chaque couleur est modifiable.

tons détournés, sélections estompées, etc. Il est même possible de changer la taille et la justification des barres de menu ! Mais le mieux reste la gestion des couleurs : on peut changer à volonté l'encore de chaque élément graphique ! Pour finir, signalons que Visual prefs est fourni avec quatre col-



Plusieurs paramètres pour les boutons.

lections de gadgets (Standard, Xen, Future et Flat) et qu'il est possible d'en obtenir bien plus en s'enregistrant auprès de l'auteur.

Yann Serrà

## Visual prefs

En hausse

▲ Configuration complexe

▲ Simple d'emploi

En baisse

▼ Moins puissant que Mui

Note

★★★★★

# Geek Gadgets 2

X Window, pOS et tous les langages de développement du célèbre groupe de développeurs Indépendants Ade. Un intitulé prometteur pour une compilation pas forcément à la hauteur.

L'ade (Amiga developers environment) est une organisation mise en place par la société américaine Cronus pour adapter sur Amiga tous les plus célèbres environnements de

programmation, à savoir ceux de la Free software foundation et de Bsd. On trouve donc sur cette compilation de leurs derniers travaux divers compilateurs (C, C++, Fortran, Ada, assembleur) ainsi que tous les utilitaires Gnu qui les accompagnent (debugger, TeX, man, emacs, etc.). A titre expérimental, le CD-Rom contient également les versions de test des systèmes pOS et X window (pour AmigaOS, voir rubrique Courant alternatif du même numéro), ainsi que les bêta-versions d'un interpréteur Java et d'un compilateur Tcl / tk... Incroyable !

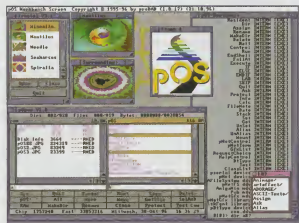
## Un sacré mélange

Réalisé par Fred Fish, ce CD-Rom prouve que le célèbre hobbyiste a bien fait d'arrêter sa collection de Dp. Peut-être est-ce à cause de l'âge, on ne sait pas, mais toujours est-

il que l'organisation des fichiers présents sur le CD relève plus du n'importe quoi grabataire que de la cohérence élémentaire. Concrètement, ce CD-Rom projette l'Amiga au moins un an dans le futur car on ne s'attendait pas à voir débarquer si vite tous les utilitaires absolument géniaux qu'il contient déjà. Seul problème, l'installation est boguée jusqu'à l'os et l'utilisateur (même averti) aura beaucoup de mal à retrouver quels fichiers correspondent à quelles applications. Si bien que Geek gadget 2 devient vite inutilisable. Un beau gâchis.

Yann Serrà

Remerciements à Fds.



pOS complet sur le CD.

## Geek Gadgets

En hausse

▲ Que des logiciels géniaux

▲ En avance d'un an sur son temps

En baisse

▼ Installation boguée jusqu'à l'os

▼ Organisation incompréhensible des fichiers

Note

★★★★★

# Hors série PC Team n°3 spécial micro-ordinateurs de poche

**39 F**

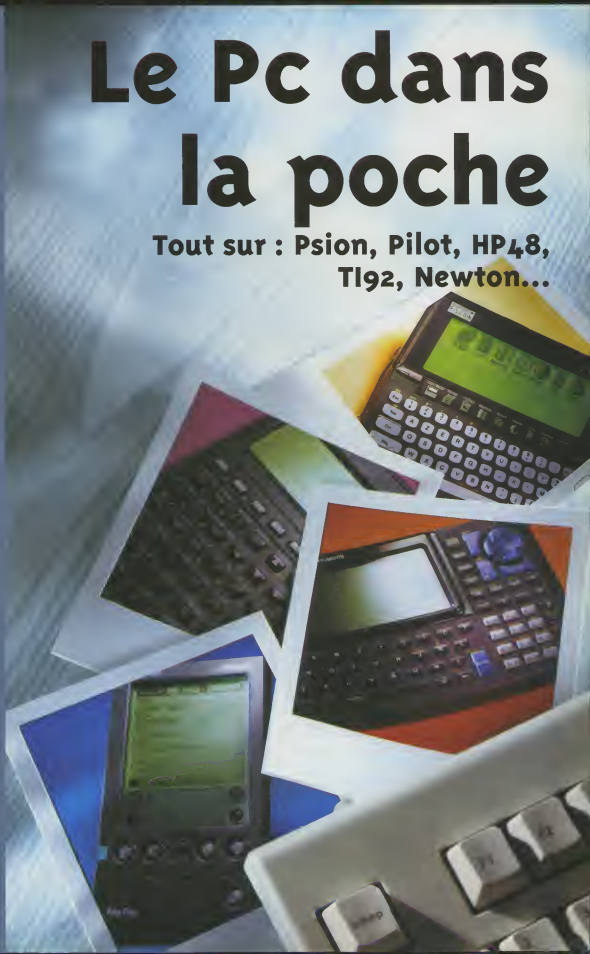
En kiosque  
le 30 septembre,  
avec un  
CD-Rom

## Le Pc dans la poche

Tout sur : Psion, Pilot, HP48,  
TI92, Newton...

### Au sommaire

- L'histoire des micro-ordinateurs de poche
- Les logiciels
- Le hardware
- Des rubriques pratiques
- Les pockets et Internet
- Des interviews d'utilisateurs célèbres
- Sur le CD : retrouvez des centaines de programmes pour vos Pc de poche !



# Tgif

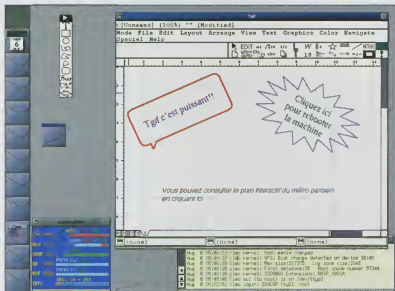
*Tgif est un logiciel étrange et original qui introduit une nouvelle façon de penser le dessin sur ordinateur. Un mélange de Powerpoint, d'Hypercard et de Netscape...*

Comme son nom ne l'indique pas, *Tgif* n'a aucun rapport avec le format d'image GIF. Présenté sous la forme d'un logiciel de dessin vectoriel, il s'agit en fait d'un outil de création de documents graphiques et interactifs distribués sur Internet. L'interface de *Tgif* est pour

son vectoriel, il rappelle d'ailleurs *xfig* sur plus d'un point. Il a cependant pour lui une richesse fonctionnelle beaucoup plus grande et surtout un degré de sophistication incommensurable. Le programme va jusqu'à proposer des générateurs d'effets pour les images bitmap importées. Si on trouve *xfig* trop simpliste et *Coreldraw* trop cher, jeter un coup d'oeil à *Tgif* vaut véritablement le coup. Mais la philosophie de *Tgif* le démarque nettement de ses concurrents : il s'agit du premier logiciel de dessin véritablement orienté objet. Il manipule deux types d'entités : les symboles et les objets. Pour simplifier, disons que les symboles sont les "briques" qui vont permettre à l'utilisateur de construire les objets.

## Interactif !

Ce qui fait l'originalité de ce logiciel, c'est qu'ici les objets ne sont pas de simples dessins ou quelques anodines



*Tgif : puissant mais pas très ergonomique...*

le moins déroutante : les widgets utilisés ("Interviews" ?) ont un look and feel tout sauf standard. Un abus de la flexibilité de *X window* : c'est vilain, ça n'a visiblement jamais entendu parler d'Edits et le pire est que ça ne réagit jamais de la façon à laquelle on s'attend. Même après avoir longuement adapté ses réflexes aux caprices de l'interface, le tout reste peu ergonomique. Développeurs, décidez-vous une bonne fois pour toutes à respecter les standards au lieu de chercher à réinventer la roue à chaque fois !

## Dessin vectoriel

*Tgif* est avant tout un logiciel de des-

signs graphiques : les widgets utilisés sont des éléments actifs, qui ont un aspect, un contenu et un comportement. Ils peuvent réagir à divers événements et même déclencher des actions. Ces actions sont définissables soit à l'aide de commandes shell (on a donc directement tout le potentiel d'Unix), soit dans le langage interne de *Tgif* qui donne accès à tout ce que peut faire le logiciel... On peut ainsi construire des documents totalement interactifs ! Ne serait-ce qu'avec le symbole "téléporteur", qui permet de tisser des liens hypermédia entre les objets, les possibilités sont immenses.



*Ce n'est pas que beau.*

## Le langage de programmation

Comme tous les grands logiciels sous Unix, *Tgif* possède un langage de programmation. Celui-ci est une sorte de Prolog, le fameux langage idolâtré par la communauté française de l'ia. On l'aura compris, les symboles et les objets ne sont autres que la représentation graphique des déclarations Prolog. Dans la foulée, on peut donc aussi écrire des routines Prolog externes pour analyser ou synthétiser des documents : ce sont des "pilotes" *Tgif*. Par exemple, imaginons un jeu d'othello. Tout l'affichage sera géré par *Tgif* (positionnement des pions, déplacements à la souris, etc.) mais qu'en est-il de l'intelligence artificielle de l'ordinateur, ce vil adversaire ? Puisqu'elle n'est pas graphique, nous ne pouvons pas la créer avec *Tgif*. Et bien toute sa stratégie sera contenue dans un programme externe (élaboré avec un environnement standard) et totalement compatible avec *Tgif*. Autre exemple : on pourrait tout à fait modéliser un objet avec *Tgif* et calculer sa représentation de synthèse avec une autre application (un moteur 3D), sans même s'apercevoir qu'on sort de *Tgif*.

## Et Internet dans tout ça ?

Hé oui, Internet est là. Avec son mode de fonctionnement "Hyperspace", *Tgif* devient un... browser Web ! Même s'il ne comprend pas du tout le HTML. Mais des

## Tgif 3.0 pl. 5

En hausse

- ▲ Logiciel très novateur
- ▲ Un potentiel énorme
- ▲ Intégration d'Internet

En baisse

- ▼ Interface nulissime
- ▼ Assez complexe

## Source:

<http://bourbon.cs.ucla.edu:8001/Tgif>  
Note





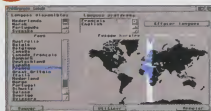


# Un Workbench plus joli !

*C'est une évidence pour chaque utilisateur d'Amiga : le Workbench, fraîchement installé sur le disque dur, est des plus vilains. Il existe plusieurs façons de relouer le système pour le rendre plus moderne, plus attractif et - surtout - plus pratique. Voici notre méthode.*

Pour l'exercice pratique de ce mois-ci, nous avons pris comme exemple le Workbench 3.7. Si cet article s'adapte sans problème à toutes les versions du système à partir de la 2.1, nous conseillons cependant vivement à nos lecteurs de se procurer la toute dernière version de l'OS, optimale pour la gestion des périphériques et autres formats de fichiers récents. De plus, c'est une évidence mais bon, rappelons que la customisation du Workbench n'est possible que lorsque le système est installé sur disque dur. Utilisateurs de disquettes, mettez-vous à la page ! Prêts pour la transformation ? Juste une petite chose avant de commencer : assurez-vous que votre Workbench est en français (préférences Locale), c'est effectivement la langue que nous prendrons par défaut dans le détail de tous les outils que nous utiliserons.

1



Horreur, le Workbench est à peine installé sur le disque dur que ses premières fenêtres glacent déjà d'effroi l'utilisateur : tout est allongé, les icônes sont tristes, les couleurs inexistantes et la police de caractère rappelle celle qu'on utilisait dans les listings de l'Amstrad Cpc... Damned, on est loin des bureaux colorés de BeOS, MacOS ou même Windows 95.

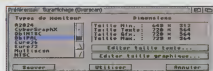
2

Première chose à faire : changer la résolution de l'écran. Ceci grâce à l'outil ScreenMode que l'on trouve dans le tiroir Préf du disque de démarrage (dont le nom



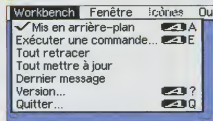
est, a priori, Workbench). Si vous disposez des composants Agn et d'un écran compatible Vga, optez pour le DblPal Haute résolution sans scintillement. On obtient alors un Workbench plus spacieux en 640x512.

3



Mouais, on peut faire encore mieux... Double-cliquez sur la préférence OverScan, sélectionnez DblPal et cliquez enfin sur Editor taille texte. Apparaît alors un écran de test comprenant un rectangle avec des poignées. En faisant glisser ces poignées au maximum vers l'extérieur, on obtient un Workbench en 720x550 pixels. Attention à ce que votre surface de travail reste visible.

4



Un petit détail, mais qui a son importance. Pensez à cocher l'option Afficher en arrière plan du menu Workbench. Faute de quoi,

le système s'affiche dans une fenêtre et oblige l'utilisateur à jouer avec les ascenseurs pour voir toutes les icônes. Un Workbench en plein écran, c'est bien plus joli, non ?

5

Le moment est venu de changer les couleurs. Pour un confort optimal nous conseillons de fonctionner en 16 couleurs (préférence Screenmode). Problème, le Workbench est bogué et n'autorise pas l'utilisateur à modifier les couleurs n° 4 à 11. Heureusement, nous vous offrons sur le CD-Rom de ce mois-ci un petit outil qui règle le problème : Procurepens, de Joseph

Luk. Décompressez l'archive Procurep.lha qui se trouve dans le tiroir Amiga/Workbench/Plusjoli. Puis, copiez le fichier Procurepens dans votre tiroir C et Dream.pens dans le tiroir préf/présets/. Enfin, ajoutez la ligne suivante à votre user-startup :

```
Run <>nil: C:ProcurePens CONFIG-FILE=Sys:Pres/Presets/Dream.pens
```

Au prochain reset, votre Workbench bénéficiera alors d'une palette de couleurs vives, que nous utiliserons pour afficher de jolies icônes.

6



Avant de passer aux icônes, nous allons changer le fond d'écran, ceci grâce à la préférence WBPatten. Dans un souci de sobriété, nous avons opté pour un fond tout bleu, un peu à la manière de ce qui se fait sous BeOS. C'est agréable et cela permet, en plus, une meilleure lisibilité. Ceci étant, rien ne vous empêche de choisir une image en fond d'écran...

7

Etape cruciale, on change maintenant les

## Et Magic workbench ?

Nes pas utiliser le look Magic workbench est un parti pris. Cet ensemble d'icônes se fait, selon nous, vieillissant en regard des environnements disponibles sur les autres plates-formes. En plus, nous détestons les tons "gris-rose-cucul-la-proline". Comme quoi, les goûts et les couleurs...

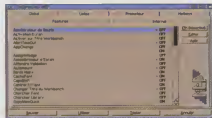


## Comment éditer un script ?

A plusieurs reprises dans cet article, nous vous demandons d'éditer le fichier user-startup. Il s'agit, en l'occurrence, de pouvoir en afficher le texte à l'écran et d'y insérer de nouvelles lignes. Cette manipulation se fait par l'intermédiaire d'un éditeur de textes. Si vous n'avez pas encore décompressé Golded (fourni sur le CD-Rom de Dream '41), vous pouvez toujours passer par Ed, l'éditeur standard du Workbench. Dans ce cas, pour éditer la User-startup, ouvrez une fenêtre Shell et tapez la commande suivante :

```
Ed s :user-startup
```

Pour quitter et sauvegarder le fichier modifié, cliquez sur le gadget de fermeture en haut à gauche de la fenêtre et tapez Y à la question que l'on vous pose.

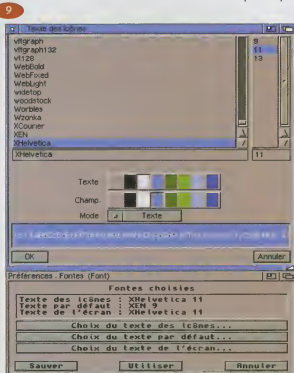


choix s'est porté sur l'outil Mcp, un utilitaire unique qui regroupe à lui seul toute une collection de patches couramment rencontrés. Il permet, de surcroît, de procéder à toutes vos assignations en une seule fois. Une fois l'archive (également sur le CD-Rom) décompressée, vous devez trouver sur votre disque dur le fichier Mcp dans le tiroir C et la préférence McpPrefs dans le tiroir Prefs. Voici, à partir de cette dernière, les options que nous avons cochées :



icônes. La collection d'icônes que nous vous offrons sur le CD-Rom (fichier Amiga/Workbench/PlusJoli/Icons.lha) est 100 % maison, réalisée par la rédaction de Dream rien que pour ses lecteurs. Vous pouvez l'utiliser, la modifier et la diffuser autant que vous voulez. Elle adopte le look cubique (3D isométrique) typique de BeOS. Commencez par copier tous les fichiers qui débutent par "Def-" dans le tiroir Prefs/Env-Archive/Sys/ de votre disque dur. Chaque nouveau tiroir, fichier ou disquette emploiera désormais ces icônes.

la fenêtre adéquate et en cliquant sur Sauver. Swazinfo est à placer dans votre tiroir WBStartup et nécessite, tout comme le reste des patches, l'installation préalable de Mui.



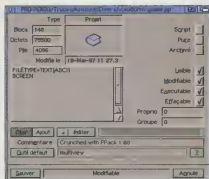
Juste pour le fun, nous allons aussi modifier les polices de caractères. Notre choix s'est porté sur l'XHelvetica (taille 11) pour les icônes et les menus et l'Xen (taille 9) pour le texte affiché. Ces deux polices font partie de la distribution Magic workbench. Le changement des polices passe par la préférence Font. A noter que le blanc a été choisi pour la couleur du texte des icônes et le bleu pour le fond (sélectionnez l'option Texte).

- AssignPrefs (qui vous invite à entrer toutes vos assignations)
- Assombrisseur d'écran (économiseur d'écran qui laisse l'image visible)
- Bords noirs (plus joli)
- Cache Fonts (pour lire les polices plus rapidement, utile quand on en a beaucoup)
- CopymemQuick (pour accélérer le système)
- CrunchPatch (pour pouvoir lire des données compressées)
- CycleToMenu (pour que les gadgets à choix multiples apparaissent dans un menu déroulant)
- Frame Hack (pour changer l'apparence des ascenseurs)
- Horloge de titre (pour que l'heure apparaisse dans la barre des menus, comme

sur Mac)

- Joker DOS (pour pouvoir utiliser le joker "\*" au lieu de "?", comme sur Pc)
- Menu Ecrans (pour que la liste des écrans disponibles apparaisse en cliquant avec le bouton droit sur le gadget en haut à droite de l'écran)
- New GadTools (pour changer l'aspect des boutons)
- Promoteur (pour que les écrans Pal et Ntsc s'ouvrent en DblPal)
- TrackDisk Prefs (pour que le lecteur de disquette ne fasse plus "clac-clac")
- WBAbout (pour obtenir les messages cachés de l'AmigaOS avec la commande version du menu Workbench).

8

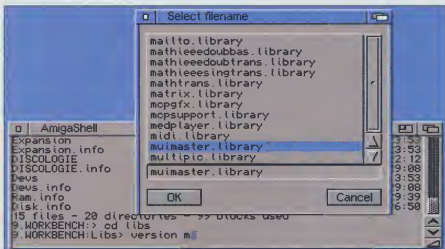


Reste désormais à changer les icônes des fichiers, tiroirs et autres disques déjà existants. Le faire manuellement est fastidieux et pourrait, dans certains cas, s'avérer dangereux. Aussi, nous allons utiliser le très pratique Swazinfo de David Swasbrook, petite commodité qui remplace la commande Information (menu Icônes) du Workbench. Cet outil, qui se trouve également sur le CD-Rom, permet de changer une icône par une autre en glissant juste la nouvelle dans

10

Bon, il n'est pas mal du tout notre nouveau Workbench ! Reste, maintenant, à le rendre encore plus pratique. Plutôt que d'ajouter des tonnes et des tonnes de patches, notre

11

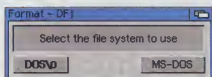


Comme nous sommes de gros flemmards et que nous avons horreur de taper et re-taper des commandes dans une fenêtre Shell, nous allons installer le patch *KingCon* (toujours sur le CD). Il vous permet de glisser/déposer des icônes dans une fenêtre Shell pour que leur nom se tape tout seul, d'avoir un ascenseur pour voir l'historique des commandes, d'appuyer sur la touche tabulation pour que le reste d'un nom s'écrive tout seul, etc. Vous devrez rajouter les lignes suivantes à votre user-startup :

```
Assign CON: DISMOUNT
Assign RAW: DISMOUNT
Mount CON: from DEVS:KingCON-mountlist
Mount RAW: from DEVS:KingCON-mountlist
```

mélange du menu Pomme de Mac OS et du Dock de BeOS en quelque sorte. En ce qui nous concerne, nous avons opté pour une série de petites icônes, discrètement placées en haut à droite de l'écran. Les icônes que nous avons utilisées sont aussi 100% maison et vous sont offertes sur notre CD (fichier *Amiga/Workbench/Plusjoli/IconTool.lha*).

13



Dernier détail, avez-vous remarqué combien il est astreignant de voir toujours s'afficher deux icônes pour une seule et même disquette ? La raison est la suivante : le Workbench croit toujours que la disquette est insérée dans deux lecteurs à la fois, un Amiga et un Pc. Mais dans la pratique, il est impossible d'avoir une disquette formatée à la fois en *Ms/Dos* et *AmigaOS*, il y a donc toujours une icône inutile à l'écran. Une icône de trop. Ce léger problème est résolu par la patch *MultifileSystem* (sur le CD...), lequel se charge de n'afficher qu'une seule icône et fait apparaître un écran de sélection avant tout formatage. Très pratique.

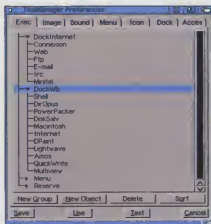
14



Que voilà un bien joli Workbench ! C'est en tout cas la configuration qui tourne sur tous les Amiga de la rédaction. A titre d'information, sachez que nous utilisons également la commodité *Grabiff*, pour capturer les portions d'écrans qui paraîtraient dans le magazine.

Yann Serra

12



Commodité ultime : *Toolmanager*. Cet utilitaire (toujours sur le CD du mois) nous permet non seulement d'accéder rapidement à nos applications préférées via une barre d'icônes (que l'on appelle "Dock") mais ajoute aussi autant de commandes qu'on le souhaite au menu Outils du Workbench. Un

## Tout sur le CD

Tous les utilitaires cités dans cet article se trouvent sur notre CD-Rom du mois, dans le tiroir *Amiga/Workbench/Plusjoli*. Voici à quoi correspondent les archives :

<i>Icones.lha</i>	Collection d'icônes pour le Workbench
<i>IconTool.lha</i>	Icons pour Toolmanager
<i>KingCon_1_3.lha</i>	Patch pour le Shell (11)
<i>MagicWB20e.lha</i>	Magic Workbench
<i>Mcp121.lha</i>	Patch système Mcp
<i>Mfs21.lha</i>	Une seule icône par disquette
<i>Mui38usr.lha</i>	Indispensable à tous les patches
<i>Procurep.lha</i>	16 nouvelles couleurs
<i>SwazInfo18b.lha</i>	Pour changer facilement d'icône
<i>ToolmanagerBin.lha</i>	Un dock le Workbench
<i>ToolmanagerExt.lha</i>	Des fichiers de complément
<i>ToolmanagerLoc.lha</i>	Toolmanager en français

Rappelons que pour installer chacun d'eux, vous devez ouvrir une fenêtre Shell et y taper les deux lignes suivantes :

```
CD Ram :
Lha x CD0 :Amiga/Workbench/Plusjoli/<nom du fichier>
```

Enfin, double-cliquez sur l'icône de votre Ram disk et sur l'icône d'installation de votre nouvel utilitaire.

# Installation facile de Linux sur Atari

Après deux articles concernant l'installation de Linux sur Amiga, voici le pendant pour les machines Atari. A noter que nous parlons toujours ici du même Linux, Linux m68k, qui tourne indifféremment sur ces deux types de machines. L'installation passe donc encore par la distribution Watchtower, offerte sur le CD-Rom de Dream N° 41.

**A**vant d'entrer dans le vif du sujet, rappelons que seules les machines disposant d'un co-processeur Mmu (gestion de mémoire paginée) peuvent utiliser Linux. Dans la gamme Atari, cela correspond au Falcon et au Tt, et chez les cloneurs, au Medusa et à l'Hades. Si vous êtes l'heureux possesseur d'une carte accélératrice, celle doit contenir au minimum un 68020+Mmu. A titre d'exemple, les cartes accélératrices Pak/3 pour MegaST, architecturées autour d'un 68030, marchent parfaitement sous Linux. Il en va de même pour l'AfterBurner sur Falcon.

De plus, la présence d'un co-processeur arithmétique (Fpu) est obligatoire. Si ce composant est inclus d'origine dans le Tt, il faudra en revanche le rajouter sur Falcon. Enfin, il est toujours possible de passer par un émulateur Fpu, pour ceux qui n'en disposent pas. Attention toutefois, car cet émulateur ne rend pas le noyau Linux/68k plus stable.

## Les fichiers

Pour commencer cette installation, vous devez avoir sous la main les CD-Rom de Dream N° 41, 42 et 43, lesquels contiennent tous les fichiers nécessaires. Attention : ces CD-Rom sont gravés avec l'extension *Rock ridge* pour la gestion des noms longs. Si le driver de votre lecteur de CD-Rom ne gère pas ce système (comme c'est le cas pour tous les drivers du Tos) consultez les fichiers TRANS.TBL pour prendre connaissance des noms exacts. Si la liste des différents fichiers dont nous aurons besoin :

- Le programme de boot est *Ataboot23* (la version -boot permet de booter à partir d'une machine connectée en réseau). On le trouve dans le répertoire *atari/linux* du numéro 42.
- Le noyau s'appelle *Vmlinux* et le fichier *RamDisk* se nomme *Filesys* (il s'agit d'une installation très précaire de Linux en Ram). Tous deux sont présents dans le répertoire *atari/linux* du numéro 41.
- Viennent ensuite les fichiers de démarrage, du répertoire *root*, du répertoire

*usr*, ainsi que les fichiers *var*. Tous sont présents dans le répertoire *amiga/linux* du numéro 41. Dans la foulée, on pourra rajouter également les *usrdoc*, ce sont de nombreuses documentations sur la configuration et le fonctionnement des différentes applications de Linux.

- Le fichier de configuration du clavier se trouve dans le répertoire *atari/linux* du

```
Welcome to Watchtower, an m68k running linux 2.0.22
watchtower login: root
Password: █
```

A ne jamais oublier : votre login est *Root* et votre password est *Linux*.

numéro 43.

- Enfin, tous les fichiers relatifs à l'installation de *X11* (l'interface graphique) sont dans le répertoire *Linux68k/Xfree68* du numéro 43.

## Le premier boot

Pour démarrer Linux, il faut copier dans un même répertoire de votre disque dur le programme de boot (*Ataboot23*), le noyau (*Vmlinux*) et le fichier *ramdisk* (*Filesys*). En ce qui concerne le programme de boot, il est nécessaire de le décompresser à l'aide de l'utilitaire *gzip*.ttf (présent dans le répertoire *atari/archivers* du CD-Rom 42) et de le renommer ensuite en *ataboot.ttf*. Il en va de même pour le noyau, à cette différence près qu'il faut le re-décompresser une seconde fois avec *gtar* (présent lui aussi dans le répertoire *archivers* cité plus haut). *Vmlinux* donne alors deux fichiers : *vmlinux* (le noyau lui-même) et *system.map* qui sert au débogage du noyau.

Allez, soyons fous ! Nous allons tout de suite lancer Linux, juste histoire de vérifier que votre matériel est bien compatible ! Rien de plus simple à cela : il suffit de créer un fichier de démarrage pour *ataboot.ttf* nommé *bootargs*. Prenez donc votre éditeur favori et insérez-y l'unique

ligne suivante :

```
-k vmlinux -r filesystems.gz
root=/dev/ram
```

Il ne nous reste plus qu'à lancer *ataboot.ttf* sans option... Alors ? Normalement, vous devez obtenir une suite de messages sur la détection de votre matériel, puis le fameux "Booting Linux" doit apparaître. A ce moment, l'écran est censé devenir noir et Linux censé démarrer. Si, au bout d'un moment, votre machine demande d'entrer un login, alors c'est gagné ! Vous pourrez, vous aussi, profiter des joies de Linux ! Maintenant, rebootez votre machine pour passer à l'étape suivante.

## Les partitions

A ce stade, il va falloir décider du nombre de partitions que vous allez dédier à

Linux. Evidemment, le nombre minimal est de une seule partition, dans laquelle on pourra mettre l'ensemble des fichiers ainsi que le fichier de swap. Le swap est l'espace nécessaire pour que *Linux/68k* puisse gérer sa mémoire virtuelle. Cet espace est alors utilisé comme de la mémoire vive, mais moins rapide puisqu'elle est sur disque dur. Ceci étant, il vaut mieux séparer sur deux partitions les fichiers root et *usr*. Ceci pour des raisons de sécurité des données. Pour accélérer l'ensemble, on peut aussi dédier une partition entière au Swap. Afin de vous aider dans votre choix, voici la place que prendront les différents ensembles de fichiers une fois décompressés :

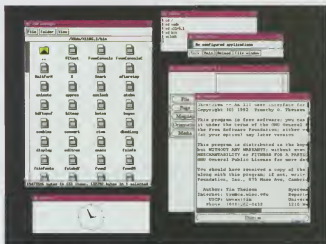
- root : 5 Mo
- usr : 51 Mo
- swap : le principe est de prendre la taille de la mémoire vive de la machine et de la multiplier par deux, sauf dans le cas d'espace mémoire important.

Notre conseil est de créer deux partitions : une pour tous les fichiers et une pour le swap. La manipulation se passe sous *Tos* avec votre programme de gestion de disques durs préféré (*Ahdi*, *Scsi tools*, etc.). Attention : il faut impérativement changer le type des partitions qui seront formatées pour Linux (le formata-

ge des disques *Linux* s'appelle Ext2) ! Car si nous laissons *Gem* ou *Bgm*, le driver de votre machine va essayer de lire ces partitions au prochain boot... Et comme le format ne sera pas lisible, vous risquez de ne plus pouvoir booter sous *Tos*. Gênant. Le mieux est d'utiliser *Lnx* pour les partitions formatées en Ext2, et *Swp* pour la partition de swap.

### Le formatage

Il nous reste maintenant à formater les nouvelles partitions *Linux* et à installer les fichiers du système. Pour ce faire, il suffit de relancer la machine sous *Linux*,



Ouf ! Voilà toujours la version de base de X window.

comme indiqué quelques lignes plus haut. A la demande du login, tapez "root" (sans les guillemets). On se retrouve alors sous *Shell*. Attention, le clavier est géré comme un clavier *Qwerty* (anglais). Certes, c'est quelque peu déstabilisant au départ, mais on s'y fait très vite.

Première étape : le formatage des partitions. Deux formats sont possibles : *Minix* et *Ext2*. Le premier format vous permet de partager des informations avec *MINT*, le deuxième est plus performant puisque écrit spécifiquement pour *Linux*. Dans ce deuxième cas, le partage des informations pourra toujours se faire au travers d'une partition *Gem* classique, mais sans les noms longs. A vous de voir.

Autre chose à savoir : *Linux* ne nomme pas du tout ses partitions de la même manière que le *Tos*. Ici, le nom d'une partition prend soit la forme "hdXY" soit "sdXY". Explication : quand la partition se trouve sur un disque *Ide*, le nom commence par "hd" ; quand elle est sur un disque *Scsi*, le nom commence par "sd". Ensuite, X et Y correspondent respectivement à la lettre physique du disque et au numéro de la partition sur le disque. Par

exemple, on veut faire référence à la troisième partition du deuxième disque *Scsi* ; Il s'agit donc de "sdb3", "sd" pour *Scsi*, "b" pour deuxième disque et "3" pour troisième partition. Autre exemple, on fait cette fois référence à la quatrième partition du premier disque *Ide*. Elle se nomme donc "hda4", "hd" pour *Ide*, "a" pour premier disque et "4" pour quatrième partition. Pour votre culture personnelle, sachez que les pilotes des partitions se trouvent dans le répertoire */dev/*. Cette précision étant faite, nous allons maintenant pouvoir initialiser les parti-

tions avec la commande *mkfs* (qui signifie *Make filesystem*). Voici ce qu'il faut taper pour, par exemple, la troisième partition du premier disque *Ide* et la quatrième partition du second disque *Scsi* :

```
/sbin/mkfs -t
ext2 /dev/hda3 →
/sbin/mkfs -t
ext2 /dev/sdb4 →
```

Si vous avez opté pour un format *Minix*, remplacez *ext2* par *minix* (vous pouvez aussi utiliser la commande *mkfs.ext2* ou *mkfs.minix* sans l'option -t). Si vous avez opté pour une partition de swap (très recommandé), vous allez pouvoir l'initialiser avec les commandes suivantes (exemple pour la partition 2 du premier disque *Ide*) :

```
/sbin/mkswap /dev/hda2 →
/sbin/swapon /dev/hda2 →
```

Si vous avez choisi d'utiliser un fichier de swap, il faut le créer sur une de vos partitions comme ceci :

```
mkdir /etc
dd if=/dev/zero of=/etc/swapfile
bs=1024 count=10240 →
(count est la taille du swap
exprimée en kilo-octets)
/sbin/swapon /etc/swapfile →
```

### Installation Watchtower

Pour pouvoir installer les fichiers de la *Watchtower*, nous allons utiliser directement le CD à partir de *Linux*. Pour cela, il suffit de le "mounter" (le rendre accessible) à partir du pilote qui se trouve, lui

aussi, dans */dev/*. Dans notre exemple, le lecteur de CD-Rom est le quatrième disque *Scsi* (et sa partition est toujours égale à 0).

```
mkdir /cdrom
mount -t iso9660 /dev/scd0
/cdrom
```

Il ne nous reste plus qu'à décompacter les différents fichiers de la *Watchtower* (dans cet exemple, votre partition principale est *hda3*) :

```
mount /dev/hda3 /mnt →
cd /mnt →
tar xvfz
/cdrom/Amiga/Linux/watchtower-
2-root.tar.gz →
tar xvfz
/cdrom/Amiga/Linux/watchtower-
2-user.tar.gz →
tar xvfz
/cdrom/Amiga/Linux/watchtower-
2-var.tar.gz →
tar xvfz
/cdrom/Amiga/Linux/watchtower-
2-userdoc.tar.gz →
umount /cdrom →
```

### Le clavier français

Avant de continuer la configuration, nous imaginons que la gestion d'un clavier français vous intéresse, n'est-ce pas ? Pour cela, il faut aller le chercher sur le CD de ce mois-ci :

```
mount -t iso9660 /dev/scd0
/cdrom
loadkeys
/cdrom/Atari/Linux/atari.map
umount /cdrom
```

### Description des disques

Il convient à présent de modifier *Linux/68k* pour qu'il prenne en compte votre architecture de disques. Pour ce faire, il faut éditer le fichier */etc/fstab* avec la commande "vi */etc/fstab*". Tapez sur i pour passer en mode insertion et tapez les lignes suivantes :

```
/proc defaults → /proc
proc defaults → ext2
/dev/hda3 / swap
defaults 0 1 →
/dev/hda2 swap
defaults 0 0 →
/dev/scd0 /cdrom iso9660
noauto, noouser, nodev 0 1 →
```

Remplacez *ext2* par *minix* si besoin est et

# Démarrez Linux

adaptez le nombre de ligne en fonction de votre configuration. Enfin, mettez toutes les autres lignes en commentaire en saisissant un # devant chaque ligne. Pour sortir de l'éditeur, tapez la séquence de touches suivantes : <ESC> : w q <return>.

## Installation XFree

Son nom générique est X window, mais sous Linux, on utilise une version gratuite nommée Xfree. Son installation est des plus simples, il suffit d'insérer le CD-Rom de ce numéro et de taper :

```
mount /cdrom→
cd /mnt/usr→
mkdir X11R6.3→
rm X11R6→
ln -s X11R6.3 X11R6→
cd X11R6.3→
tar xvfz /cdrom/Linux68k/XFree68/x33bin.tgz→
tar xvfz /cdrom/Linux68k/XFree68/x33font.tgz→
tar xvfz /cdrom/Linux68k/XFree68/x33cfg.tgz→
tar xvfz /cdrom/Linux68k/XFree68/x33fntn.tgz→
tar xvfz /cdrom/Linux68k/XFree68/x33fnts.tgz→
tar xvfz /cdrom/Linux68k/XFree68/x33lib.tgz→
cd bin→
ln -s XF68_FBDev X→
cp /cdrom/Atari/Linux/XF86Config /etc→
umount /cdrom→
```

Maintenant, pour utiliser la souris et voir enfin des fenêtres (ça faisait longtemps !), il suffit de taper :

```
startx
```

Pour sortir de cette interface, il faut presser les touches Ctrl-Alt-Backspace en même temps. Si vous utilisez des programmes écrits pour l'ancienne version de X, il se peut qu'il y ait des problèmes de polices de caractères. Pour les régler, installez le fichier x32fntn.tgz du numéro 42 :

```
mount -t iso9660 /dev/scd0 /cdrom→
tar xvfz /cdrom/Linux68k/XFree68/x32fntn.tgz→
mkfontdir /mnt/usr/X11R6/lib/X11/fonts/misc→
umount /cdrom→
```

## Stooop !

Pour arrêter une machine Linux, il ne faut pas appuyer sur Reset. Le système garde en effet pas mal de choses en mémoire et ne pourrait ainsi pas les sauvegarder sur disque. La méthode à utiliser est la commande suivante : /sbin/shutdown -n now.

Pour voir si le nouveau système que vous venez d'installer fonctionne correctement, il suffit de relancer Linux avec ataboot.tgz, mais uniquement après avoir modifié le fichier bootargs comme suit (on imagine toujours que hda3 est votre partition principale, pensez bien à mettre vous-même le bon nom) :

```
-k vmlinux root=/dev/hda3→
```

Normalement, vous arrivez sur un message qui vous demande un login. A ce moment, tapez "root" (sans les guillemets). On vous demande ensuite le mot de passe, tapez "linux" (sans les guillemets)... Ça y est ! Vous avez désormais un système Linux en état de marche sur votre Atari ! Maintenant, à vous de jouer !

David Curé - david.cure@Linux.EU.Org



## LINUX MNIS Mai 97

Edition MCD<sup>2</sup> Diffusion

ELF - X11R6.1

XFree 86 3.2 (X-Window)

Support Motif & Millennium

Nouveau 2.0.29

+ 2.1.36 + patches jusqu'à 2.0.30

Menu d'installation en français  
et simplifié pour les débutants

Distribution basée sur Debian, l'installation se fait directement du CD-ROM sur le disque dur (sans disquette) sur une partition LINUX pour les systèmes avec MS-DOS™ ou Windows95™ installés.

Facilité d'installation de l'interface réseau, X11 pré-configurée par menu, accès aux ressources Windows, utilisateurs root pré-configurés avec les interfaces openwin et hwmm 95-2.

Contient tous les utilitaires Unix™ standards, Kits de développement, compilateurs et plus de **200 programmes prêts à utiliser** avec leurs sources plus celles des compilateurs, des bibliothèques, des utilitaires ... dont : GNU CC 2.7.2, GNU C++ 2.7.2, GNU F77 0.5.18, JAVA SDK 1.0.2, Tcl 7.6, Tk 4.1, Visual Tel 1.08, qps et qt libraries, Perl 5.003.07, Python 1.4 ..., Afterstep 1.0, StarOffice 3.1 (suite bureautique, ne nécessite pas Motif), lesstx 0.79 (un équivalent Motif en freeware), xemacs 19.15, xcond (éditeurs de texte), xtel (interface mintel sous X11), iPC52 (émulateur COFF, XENIX), btdisk, bswman 0.93c, bwm 95-2, mpsg play, xanim, xgrasp, ImageMagic 3.7.3, Gimp, dosemu 0.64.3 (émulateur DOS), WINE 97/0415 (émulateur Windows 3.11), aptstiller ... suite TCP-IP, ftp, telnet, uucp, NFS, PPP, NFS, browser-WEE-grail 0.3, serveur Web Apache 1.2 ... plus de 20 Mo compressés de documentation (+ Hwmm en français, guide du ROOTAR ...) Plus de 630 Mo de données, de logiciels et sources compressés.

## Disponibles également sur notre catalogue ...

Applications ELF-97 (MCD<sup>2</sup>) • GNU-HURD (MCD<sup>2</sup>) • CALDERA Open Linux Base (Version Française), Standard • CALDERA Solutions CD (pour tout Linux) • Wabi (émulateur Microsoft™) • Linux Official Red Hat (Intel, Alpha, Sparc) • Agilware (Office suite) • Linux InfoMagic • Linux Slackware • Mklinux • FreeSSH • Mettl • Xi Graphics (CDE Accelerated-AX pour LINUX BSD, support de 450 cartes graphiques, dtd Matrix Mystique) • Srelab 2.5.1 & 86 (Tarif Education) Vers. Française ou US • Java WorldShop • Netscape FastTrack Server • Netscape Navigator 3.0 Gold • C/C++ Super Library • Ada • Eiffel ...

## bon de commande

A retourner à MCD<sup>2</sup> Diffusion

5/7 rue Leredde 75013 Paris / Tél. 01 42 16 88 00 / Fax 01 42 16 89 85

- ☐ Je désire recevoir une documentation sur :  
☐ Je désire commander LINUX MNIS Mai 97 au prix de 185 Frc  
☐ Je le paie en chèque (à l'ordre de MCD<sup>2</sup> Diffusion)  
☐ Je règle par Carte Bancaire en reportant son n° d-dessous

expiré : \_\_\_\_\_

Tous nos tarifs sont en Frc et port compris • Livraison sous 48 h.

Nom \_\_\_\_\_ Prénom \_\_\_\_\_ Société \_\_\_\_\_

Adresse \_\_\_\_\_

C.P. \_\_\_\_\_ Ville \_\_\_\_\_ Tél. \_\_\_\_\_

<http://www.mcd2-diff.fr> email : [mcd2@mcd2-diff.fr](mailto:mcd2@mcd2-diff.fr)



# Vos débuts sous Linux !

*Maintenant que Linux fonctionne sur votre ordinateur, voici quelques bases nécessaires à vos premiers pas. Dans un souci de clarté, nous essaierons chaque fois que cela est possible, d'établir un parallèle entre Linux et AmigaOS, plus connu.*

**A** lors qu'AmigaOS est un système entièrement graphique, Linux fonctionne de manière analogue au couple Ms/Dos - Windows 3.1. A savoir que tout système Unix se présente sous la forme d'une ligne de commande (écran noir avec des caractères gris clairs, aussi appelé "mode texte") à laquelle on ajoute une surcouche graphique (X window). De même, un Unix de base ne possède pas de logiciel de gestion des fichiers basé sur les icônes, tel le Workbench ou Gem. En conséquence de quoi, le seul moyen de manipuler des fichiers, des répertoires et de lancer des applications reste l'entrée de commandes au clavier. A cet usage, on utilise le shell, soit directement en mode texte, soit via une fenêtre dans X window, portant le nom de X term.

La commande permettant de se déplacer dans l'arborescence du disque dur, porte le même nom que sous AmigaOS ou Ms/Dos : il s'agit de "cd". Pour les jokers et autres caractères spéciaux représentant la racine et le répertoire parent, voir le tableau résumant les équivalences.

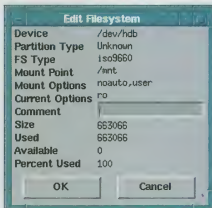
Remarques : Il est possible d'entrer plusieurs commandes sur la même ligne en les séparant par un point-virgule. Linux accepte les noms longs mais contrairement à AmigaOS, fait la différence entre les majuscules et les minuscules.

## Systèmes de fichier

Bien évidemment, Linux ne formate pas les partitions d'un disque dur en Ffs ni en Dos. Le formatage officiel sous Linux se nomme ext2fs (Extended 2 FileSystem). Très performant. A noter que, pour l'instant, AmigaOS

ne reconnaît pas les partitions formatées en ext2fs. Mais Linux (i386 ou m68k), lui en revanche, peut parfaitement travailler avec les partitions Ffs de l'AmigaOS.

Pour pouvoir être utilisé, tout système de fichier doit être "mounté" (de l'anglais "mounted"). Cette opération consiste à assigner un nom logique à une partition phy-



Linux relie tous les disques.

sique. Souvenez-vous, sous AmigaOS cela se fait via la commande mount, accompagné de son fichier MountList (ou DosDrivers pour les Workbench postérieurs au 1.3). Sous Linux, tout passe aussi par la commande mount. La seule différence est que le fichier Mountlist s'appelle ici fstab. Par exemple, pour faire apparaître un disque dur sous AmigaOS, on tape :

Mount HD1 :

Il faut bien entendu pour que cela fonction-

## Tableau des équivalences

Signification	Linux	AmigaOS
Racine du disque	/	:
Répertoire parent	..	^
Un caractère quelconque	?	?
Une chaîne quelconque	*	#?

ne, que le fichier DEVS:MountList contienne un paragraphe correspondant à HD1 : . Et bien sous Linux, on taperait :

```
mount /home
```

Et c'est le fichier /etc/fstab qui devra contenir la description de /home (les noms HD1: et /home sont complètement choisis au hasard). A noter tout de même qu'il est possible, sous Linux, de se passer du fichier fstab. Tous les paramètres nécessaires à la description du disque peuvent être entrés sur la ligne de commande. Voici un exemple à taper sous Linux pour "monter" votre partition Amiga Workbench :

```
mount /dev/hda1 /amiga -t affs
```

Expliquons au passage ce que signifie cette ligne. "/dev/hda1" spécifie qu'il s'agit de la première partition du premier disque. "amiga" est le point d'entrée, c'est-à-dire le moyen d'accéder au support physique. "t" pourrait se traduire par "attention, je précise quel est le formatage du disque". Et enfin, "affs" indique que le disque est formaté en Amiga FastFileSystem.

Tiens, parions que vous n'avez pas compris ce qu'était le point d'entrée ! Rassurez-vous, c'est normal et vous êtes tout pardonné. Sous AmigaOS, le point d'entrée est le nom logique du disque, celui que vous pouvez changer à tout moment avec le menu Icône/renommer du Workbench. Par exemple, le nom physique de votre partition de travail est HD1: et le nom logique est Work:. Sous Linux, dans notre exemple, le nom physique de la partition AmigaOS sera hda1 et son nom logique sera /amiga. Si on parle de point d'entrée, c'est parce que Linux ne conçoit les autres partitions que comme des répertoires. Autrement dit, à chaque fois que l'on voudra accéder au disque AmigaOS, Linux ira chercher dans le répertoire /amiga qui, lui-même, transmettra les informations véritablement contenues sur un autre disque. Bien entendu, il faudra toujours s'assurer que le répertoire /amiga existe.

Petite remarque : pour savoir quels sont les formatages reconnus par votre Linux, tapez :

## Correspondances des répertoires entre AmigaOS et Linux

Amiga	Linux	Description du contenu
C:	/bin et /usr/bin /sbin et /usr/sbin	Commandes usuelles
Devs:	/dev	Gestionnaires de périphériques
L:	/lib et /usr/lib	Handlars
Libs:	/lib et /usr/lib	Bibliothèques
S:	/etc	Fichiers de configuration
Env:	/var	Fichiers de log, etc.
T:	/tmp et /usr/tmp	Fichiers temporaires

Il est à noter que la différenciation entre / et /usr n'existe pas sous AmigaOS.

cat /proc/filesystems

A noter qu'à l'instar des fichiers Dosdrivers de l'AmigaOS, tous les périphériques listés dans fstab sont montés automatiquement lors du boot (par un 'mount -a' dans l'un des fichiers d'init), à l'exception de ceux ayant pour option "noauto".

```

$cd /etc/
$ls -l fs*
fstab          fstab.bak      fstab.old      login.defs
-rw-r--r--    1 root        root          641 Aug 2 01:32 fstab
-rw-r--r--    1 root        root          668 Aug 2 01:24 fstab.bak
-rw-r--r--    1 root        root          630 Jul 28 19:04 fstab.old
$cat fstab
#
# /etc/fstab
#
# You should be using fstool (control-panel) to edit this!
#
#<device>    <mountpoint>    <filesystemtype>    <options>    <dump>    <fsckorder>
#
/dev/hda2    /                    ext2                defaults 1 1
/dev/hda3    /                    ext2                defaults 1 2
/dev/hdb     /mnt                iso9660             noauto,user 0 0
/dev/hdd     /mnt/floppy         ext2                noauto 0 0
/dev/hda1    none                ignore              0 0 0
none         /proc               proc                defaults
/dev/hda4    none                swap               sw

```

Le fichier Fstab de linux est équivalent à la mountlist du workbench.

#### Accéder au CD-Rom

Pour accéder à un lecteur de CD-Rom sous Linux, il suffit de le monter comme un disque dur ordinaire. Exemple :

```
mount /dev/hdb /cdrom -t iso9660
-o ro
```

Certes, il est plus élégant d'insérer dans fstab une ligne équivalente et de monter le cd-rom simplement par "mount /cdrom". Attention : Linux ne repère pas automatiquement les changements de CD. Pour changer de CD, il faut taper "umount /cdrom", éjecter le CD, en changer, puis de nouveau "mount /cdrom". D'ailleurs tant que le CD-Rom est monté, la touche d'éjection du lecteur ne devrait plus fonctionner.

#### La séquence de démarrage (BootStrap)

L'Amiga, après avoir chargé Devs:System-Configuration, exécute S:Startup-Sequence. Ce processus est assez similaire à celui de Ms/Dos (Config.sys puis Autoexec.bat). Sous Linux, la séquence de démarrage se présente de la manière suivante :

- Le kernel loader (AmiBoot, Ataboot, Lilo, etc.) charge le noyau en mémoire puis l'exécute en lui passant certains paramètres comme le nom de la partition qui contient la racine du système (Amigaistes, regardez donc le contenu des fichiers BootLinux et BootLinux.HD dans le CD n°41).
- A ce stade le noyau alloue toute la

mémoire vive et AmigaOS, Tos ou autre Ms/Dos n'existe plus. Il scanne les différents périphériques et initialise les pilotes nécessaires au bon fonctionnement du système et des extensions (carte ethernet, carte graphique, etc.).

- Le noyau lance le programme init. Nous n'entrerons pas dans les détails cette fois-ci,

#### Dream prof



#### • Unix = Linux ?

Unix est un système d'exploitation qui tourne sur les stations de travail (Sun, Silicon graphics, etc.). Linux est une version d'Unix pour micro-ordinateurs (Amiga, Pi, Atari, Risc-Per, etc.). Autre différence : Unix coûte très cher et Linux est gratuit. Ceci étant, on dit de Linux que "c'est un Unix".

#### • Pourquoi toujours le signe "/" ?

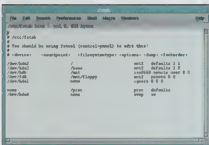
Sous Linux, le signe "/" signifie la racine du disque. Lorsqu'on change de répertoire avec la commande "cd", il est plus simple de commencer par taper ce signe, comme ça on est sûr de savoir où on se trouve dans l'arborescence.

cuté et appelle lui-même d'autres scripts, dont celui dans lequel on rajoutera nos propres extensions (clavier français, etc.). C'est l'équivalent de la user-startup sous AmigaOS. Enfin, le programme Getty affiche une demande de login et de mot de passe. Une fois ceux-ci entrés, les commandes du Shell sont disponibles. La prochaine fois nous étudierons le fonc-

mais sachez tout de même que c'est init qui est chargé d'exécuter le script de démarrage (la Startup-sequence ou l'Autoexec.bat, en quelque sorte), lequel se trouve le plus souvent dans le répertoire /etc/rc.d/ et dont le nom varie selon les Unix (et même selon les distributions Linux...) Pour connaître le nom et l'emplacement du script de démarrage sur votre système, cherchez le terme sysinit dans le fichier /etc/inittab (fichier de configuration pour l'initialisation), en tapant :

```
grep sysinit /etc/inittab
```

Si l'ordinateur vous répond "S:sysinit: /etc/rc.d/rc.S", cela signifie que le script s'appelle rc.S et se trouve dans /etc/rc.d. Ce script de démarrage est exé-



Un exemple de fstab.

tionnement de X window. Mais avant de nous quitter, voici un petit truc pour la route : en tapant "man" ou "info", suivis du nom d'une commande, vous obtiendrez plus de détails sur celle-ci (options, syntaxe, etc.). Bon courage !

Guillaume Girard

#### Correspondance des commandes entre AmigaOS et Linux

AmigaOs	Linux	Action
Cd	cd	Change de répertoire courant
Dir	ls	Liste le contenu du répertoire courant
List	ls -l	Idem mais avec plus de détails
Type	cat	Affiche le contenu d'un fichier
More	more	Idem mais avec gestion des pages
MakeDir	mkdir	Crée un répertoire
Delete	rm	Efface un fichier ou un répertoire
Copy	cp	Copie des fichiers ou des répertoires
Rename	mv	Renomme ou déplace selon l'usage
Mount	mount	"Monte" un système de fichier

Grâce au shoreware Csh, le Shell Amiga ressemblera à s'y méprendre à un shell Unix.

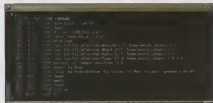
# Gestion des processus

*Unix est multitâche ! Ça a l'air anodin comme ça mais peu de systèmes disposent d'une efficacité comparable à celle des Unix modernes dans le domaine.*

Les programmes disponibles sur les systèmes sont à la base des fichiers binaires enregistrés sur disque. Lors du démarrage d'une commande, ce code binaire est placé en mémoire et exécuté. Si on lance deux fois la même commande, le système utilise deux copies indépendantes du code en mémoire (sauf pour les bibliothèques partagées). Il faut donc faire la distinction entre une application (code stocké sur disque) et l'exécution à proprement parler de cette application. Je me cultive en lisant Dream : on appelle processus une application en cours d'exécution. Sur un système multitâche, plusieurs processus peuvent s'exécuter simultanément. A moins de disposer de plusieurs microprocesseurs en parallèle, un seul de ces processus est réellement exécuté à un moment donné. Le scheduler\* (espèce de logiciel policier qui se veut être le gardien du multitâche) peut interrompre à tout moment cette exécution pour passer la main à un autre processus grâce à un système d'interruption. Du point de vue du noyau, c'est un mécanisme très complexe mais, heureusement, tout cela est transparent pour l'utilisateur.

## Gérer les processus

De nombreuses informations sont associées aux processus, certaines sont d'ailleurs très intéressantes pour l'utilisateur. Petite astuce, la commande `ps` permet de récupérer la liste des processus actifs :



Commande `PS` simple.

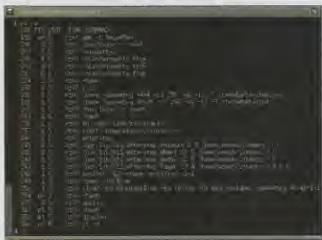
Chaque ligne donne des informations sur un processus particulier. Le premier numéro correspond à l'identificateur de processus (Pid). Tous les processus ont des Pid différents mais, rassurez-vous, ce n'est pas

sale. Sans le Pid, on ne pourrait pas faire la différence entre plusieurs processus correspondants à la même application. Stat donne l'état (status) du processus : R (prêt pour l'exécution), T (stoppé), D (endormi, ne peut être réveillé), S (endormi) ou Z (zombie). Les processus font tous parti d'une hiérarchie arborescente : chaque processus a un processus père, sauf le processus init, de PID 0, qui est le père de tous les autres processus. L'état zombie correspond à la terminaison d'un processus fils. Le père peut savoir que son fils a mis fin à son exécution en vérifiant que ce dernier est un zombie. Une fois que le père a vérifié la terminaison du fils, le processus est réellement retiré de la liste des processus actifs. C'est un mécanisme un peu déroutant, surtout pour le programmeur.

## Quand je serai grand, je serai espion

Par défaut, la commande `ps` affiche uniquement la liste des processus dont le propriétaire est l'utilisateur qui lance la commande `ps`. Pour afficher la liste de tous les processus actuellement actifs sur le système, on utilise `ps -a` :

`$ ps -a ;`



Commande `PS-a`.

On s'aperçoit dans ce cas que la liste est bien plus longue. Pour voir la hiérarchie des processus (ça n'a pas vraiment d'intérêt pratique), on utilise l'option `-f` :

`$ ps -af`



Commande `PS-f`.

Un résumé des options de `ps` se trouve en encadré.

## Tuer un processus

Comme on peut le constater, le vocabulaire associé à la gestion des processus rappelle un peu l'inquisition espagnole mais, que personne ne s'affole, c'est du virtuel. La tâche la plus courante consiste à mettre fin à l'exécution d'un processus. Si l'utilisateur pas root, il ne pourra "tuer" que les processus dont il est le propriétaire (les applications qu'il a lancé lui-même). La commande `kill` permet d'envoyer un signal (en général de terminaison) à un processus. On peut utiliser une trentaine de signaux différents en employant des numéros (de 1 à 30) ou des noms symboliques. Les plus courants sont Term (1, c'est le signal par défaut), Quit et Kill (9). La commande `kill -l` liste les signaux et donne leurs noms symboliques. Pour terminer un processus de façon radicale, on utilise très souvent le signal 9 de la façon suivante :

`$ kill -9 PID`

où Pid est bien sûr l'identificateur du processus à "tuer". Attention, certains programmes préfèrent un Quit ou un Term pour pouvoir, par exemple, effectuer une sauvegarde automatique des données utilisateurs avant de s'arrêter (au hasard, un texte dans un éditeur de texte). Pour tuer un ensemble de processus correspondants à

la même commande, on utilise :

\$ killall [-signal] commande

Le signal est facultatif, killall utilise Term par défaut.

### Etre sympa avec la priorité

L'exécution d'un processus est découpée en un ensemble de tranches de temps (time slices) plus ou moins longues et plus ou moins nombreuses en fonction de la priorité des processus. Ce mécanisme, qui conduit au célèbre multitâche préemptif, empêche le blocage des processus au niveau de l'exécution. La priorité des différents processus est fixée par le système, mais il est possible d'indiquer une priorité définie manuellement par l'utilisateur. C'est le facteur nice (sympa, en anglais). Le noyau utilisera cette information pour changer temporairement la priorité d'un

processus en cours d'exécution. Sa syntaxe est la suivante :

renice [modif] PID

la valeur modif est soit une augmentation du facteur nice (+ n où n est l'incrément) soit une baisse (- n). Sur les systèmes modernes, nice et renice sont peut utilisés mais certaines commandes gourmandes (calculer une image sous Pov, par exemple) peuvent ralentir dangereusement le système (par exemple sur un serveur). La commande top est un programme interactif qui mélange un peu les commandes que nous venons de voir. On l'utilise surtout pour avoir une idée de la charge du système. Appuyez sur q pour quitter le programme.

### Le plus dur, c'est de trouver un job

Avec les shells récents comme bash ou

simple : un seul processus peut récupérer l'entrée standard directement depuis le clavier pour un shell donné, c'est le processus de premier plan (foreground). Pour lancer une commande en tâche de fond (background), on utilise la syntaxe :

\$ commande &

L'ensemble de ces processus ont pour parent le processus du shell. Ce point commun a entraîné la création de commandes ne s'appliquant qu'à ces processus. Il s'agit de la gestion des jobs. Un job est un processus correspondant à une commande lancée en tâche de fond. On distingue les numéros de jobs (seulement accessibles depuis le shell parent) et les Pid disponibles au niveau du système. Pour éviter toute confusion, les numéros de jobs commencent par un signe pour cent (%). Pour lister l'ensemble des jobs actuellement actifs dans le shell courant, on utilise la commande jobs. On peut "tuer" un job en utilisant la commande kill et en précisant le numéro du job. Par exemple, pour tuer le job numéro 4, on utilise la commande :

\$ kill -9 %4

Il est aussi possible de basculer une tâche de fond au premier plan en utilisant la commande fg avec le numéro du job en argument. Attention, le shell ne sera plus interactif, les entrées au clavier seront redirigées vers le processus d'avant plan. Le combinaison de touche CONTROL+Z est normalement utilisée pour faire passer le processus de premier plan en tâche de fond. On récupère donc la main sous le shell sans mettre fin à l'exécution de la commande. Cette gestion des jobs est surtout intéressante sous X window avec l'utilisation des fameux Xterm.

Fred Pesch - pesch@club-internet.fr

PID	USER	PRI	NI	SIZE	RSS	SHARE	STATE	LIB	CPU	MEM	TIME	COMMAND
235	root	11	0	12932	11K	512K	S	0	0.1	2.0	0:01.4	top
361	root	7	0	507	820	206K	R	0	0.1	1.3	0:00.0	top
241	root	2	0	924	712	448K	S	0	0.0	1.0	0:00.0	top
328	root	5	0	2708	1314	1464K	S	0	0.5	4.3	0:00.0	top
752	root	0	0	1336	1118	704K	S	0	0.1	2.0	0:00.0	top
1	root	0	0	112	80	44K	S	0	0.0	0.1	0:00.0	init
2	root	0	0	0	0	0	S	0	0.0	0.0	0:00.0	init
3	root	-12	-12	0	0	0	S	0	0.0	0.0	0:00.0	init
212	root	0	0	400	262	224K	S	0	0.0	0.5	0:00.0	top
245	root	0	0	436	304	112K	S	0	0.0	0.7	0:00.0	top
17	root	0	0	104	52	36K	S	0	0.0	0.1	0:00.0	top
206	root	0	0	436	264	112K	S	0	0.0	0.7	0:00.0	top
94	root	0	0	14	68	48K	S	0	0.0	0.1	0:00.0	top
103	root	0	0	24	116	36K	S	0	0.0	0.2	0:00.0	top
114	root	0	0	68	116	68K	S	0	0.0	0.2	0:00.0	top
125	root	0	0	14	36	36K	S	0	0.0	0.1	0:00.0	top
137	root	0	0	32	20	20K	S	0	0.0	0.1	0:00.0	top
148	root	0	0	10	28	28K	S	0	0.0	0.1	0:00.0	top
161	root	0	0	24	124	124K	S	0	0.0	0.3	0:00.0	top
170	root	0	0	412	288	224K	S	0	0.0	0.5	0:00.0	top
182	root	0	0	116	76	14K	S	0	0.0	0.1	0:00.0	top
207	root	0	0	36	0	0	S	0	0.0	0.2	0:00.0	top
167	root	0	0	0	0	0	S	0	0.0	0.0	0:00.0	top

Un exemple de plusieurs processus.

processus lorsque, par exemple, le système sera surchargé. La commande nice permet de lancer une commande avec un facteur nice donné. La syntaxe de cette commande est :

nice [-nice] commande [arguments]

On peut préciser une valeur nice entre 0 (défaut) et 19. Plus la valeur est grande, plus le processus va être sympa (nice) et laisser du temps aux autres processus. L'administrateur peut préciser un nombre négatif (entre -20 et -1) pour augmenter la priorité du processus. La commande renice permet de changer le facteur nice d'un

tch, il est possible de lancer des applications en tâche de fond. La règle est

### Les options de la commande ps

-a : lister tous les processus	exécutables
-c : informations détaillées sur la ligne de commande	-s : format signal
-e : inclure l'environnement	-sort : tri (cf. man ps)
-f : affichage de l'arborescence	-TTY : affiche les processus du terminal
-h : supprimer l'en-tête	-u : inclure le nom d'utilisateur au démarrage
-j : affichage au format "job"	-v : format mémoire virtuelle
-l : format long	-w : format large sans troncature
-m : informations détaillées sur la mémoire	-x : inclure les processus sans terminal associé
-n : informations numériques plutôt que textuelles	
-r : Exclure les programmes non	

# Le blues de l'Atari

Depuis juin dernier nous invitons les plus fébriles de nos lecteurs à participer au magazine. L'enjeu est triple : avoir la possibilité de faire partager sa passion à des milliers de personnes, passer à la postérité et - surtout - gagner un abonnement gratuit. Chose promise, chose due : nous publions aujourd'hui la prose de Guillaume Louel. Sortant du lot, sa description du monde Atari a enchanté la rédaction par sa clarté et ses nombreuses informations.

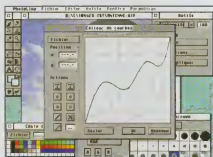
**D**u premier St en 16 bits aux 120 Mhz de l'Hadès, en passant par le Falcon et son Dsp, les ordinateurs Atari ont toujours été de véritables précurseurs dans de nombreux domaines informatiques. Même si, aujourd'hui, l'Atari n'a plus la place qu'il mérite. Détruit et humilié, il est tout de même encore plagié par Microsoft et Intel. Tos, Gem... Cela vous dit quelque chose ? Il s'agit du système d'exploitation de l'Atari ainsi que de son interface graphique, tous deux présents en Rom sur (presque) toutes les machines de la famille. Dès 1984, étaient accessibles à tous : souris, fenêtres, icônes, formulaires, popups, menus déroulants... Beaucoup de choses jugées inutiles par les PCistes de l'époque. Et pourtant...

## Nostalgie...

En 1992, bien avant l'apparition de Windows 95, l'interface graphique était déjà adaptée à la couleur, au design 3D et aux modes graphiques Svga. Exemplaire. A ce propos, les fameuses incompatibilités qui sévissent entre les différentes générations de l'Atari n'étaient pas du tout dues au système mais bel et bien au matériel. Elles venaient des différences de mémoire cache, de microprocesseur, de circuit sonore et de circuit vidéo qui marquaient les évolutions d'un modèle à l'autre. Et si les jeux ont été les principales victimes de ces

sauts d'humeur, les programmes sous Gem ont en revanche franchi la barrière sans anicroche. Ah ! Gem et sa programmation objet... Et oui, depuis 1984 l'interface graphique de l'Atari est découpée en "objets" de différents "types" possédant eux même leurs "attributs".

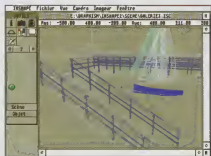
## L'Atari aujourd'hui



Retouche photo avec Photoline.

Même si Atari a cessé le développement de son OS avec la version 4.04 du Tos (officiellement, car il existe un Tos 5.0 dans les cartons du constructeur), le système n'a pas cessé d'évoluer pour autant. Et les améliorations sont toutes aussi nombreuses que folles. Nvdi, par exemple, est une réécriture complète et optimisée de tous les gestionnaires de périphériques qui permet, entre autres, de multiplier la vitesse d'affichage par 10 ! Mais aussi Metodos, pour recon-

struire un lecteur de CD-Rom, WinX pour améliorer le look et les fonctions des fenêtres (avec notamment un scrolling temps réel), Selectric ou Freedom, pour manipuler au mieux les fichiers... La liste est longue et on ne vous parle même pas des "bureaux alternatifs", lesquels peuvent littéra-



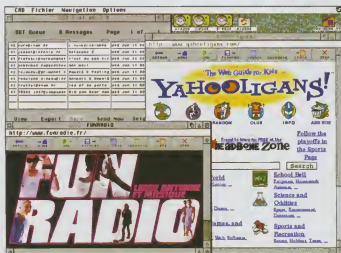
Modélisation 3D.

ment remplacé le Tos.

## Encore un avenir ?

Le plus impressionnant des logiciels sortis sur Atari est sans aucun doute MogiCl. MogiCl est une réécriture complète du Tos. C'est un système complètement multitâche pourvu d'une interface graphique qui n'a rien à envier à la pomme ou Windaube. Grâce à lui, il est enfin possible d'effectuer une recherche de fichiers sur le disque dur, de taper un texte, de copier des shareware sur une disquette et d'installer Linux sur un disque Zip... Simultanément ! Et sans ralentissement ! MogiCl emploie deux méthodes pour gérer le multitâche : un mode coopératif et un mode non-coopératif. En mode coopératif, toutes les applications tournent en même temps et se partagent les ressources selon leurs besoins (un logiciel d'image de synthèse s'accordera, par exemple, plus de temps machine qu'un traitement de texte). Dans le mode non-coopératif, les logiciels prennent, chacun à leur tour, toute la machine pour eux tout seuls. Les autres applications sont alors figées. Mieux, MogiCl gère également les Threads (multiples tâches au sein d'une seule application) et les Signals (événements inter-applications). Bien entendu, ce système permet d'accéder aux fichiers avec un nom long (dans sa version originale, le Tos travaille avec des fichiers au format 8+3, comme Ms/Dos). Mais savez-vous que MogiCl existe aussi sur Mac, Power Mac et compatibles Pc ? Il permet en l'occurrence de lancer (presque) toutes vos applications Atari sur ces machines et, ce, encore plus rapidement que sur un Falcon !

Guillaume Louel - glouel@normandnet.fr



Naviguer avec un Atari sur Internet ? C'est possible !



Le Gem classique.





# En finir avec le packer

Déjà quatre mois d'initiation et nous en sommes encore au packer ! Décidément, ce gestionnaire de géométrie n'est pas facile à dompter !

**R**assurez-vous, ce sera notre dernier article sur le packer, mais il nous reste à voir comment gérer la taille et la position des widgets enfants lors du redimensionnement d'un parent. Vous trouverez sur le CD (répertoire /Linux/Pratik/TclTk/) le programme packer.tcl que nous allons l'utiliser tout au long de cet article.

## Le "visual packer"

Pour lancer le programme packer, tapez tout simplement :

```
wish packer.tcl &
```

La figure 1 montre le programme packer en action avec le petit label "widget" encadré en haut de la fenêtre et

une série de commandes séparées par catégories. Le texte tout en bas donne les principales options de la gestion de géométrie du label "widget". Lorsque vous sélectionnez une option, le programme change les paramètres de gestion de géométrie du label "widget" et le texte d'information doit lui aussi changer. Nous connaissons déjà le paramètre `-side`, commencez par vérifier son fonctionnement (notion vue le mois dernier).

## Expansion et remplissage

Nous allons encore une fois revenir sur la différence entre la parcelle (espace) allouée par le packer pour y placer un widget et le widget lui-même. L'option `"side"` indique une zone pour aller chercher de la place pour afficher le widget. Cette place correspond à la parcelle et est en général plus grande que le widget lui-même. Pour imposer à un widget d'occuper toute une parcelle, on utilise l'option `-fill` (remplissage). Le paramètre par défaut est `"None"` qui indique au widget de ne prendre que le minimum de place dans la parcelle. L'option `-fill x` impose un redimensionnement du widget le plus grand

possible en largeur. L'option `-fill y` est l'équivalent pour la hauteur et `-fill both` utilise la taille maximale aussi bien en hauteur qu'en largeur. Le problème, c'est que la parcelle allouée est elle-même généralement minimale (en particulier lorsque la fenêtre est chargée), cela correspond à l'option `-expand false`. Pour obtenir une parcelle de taille maximale, on utilise l'option `-expand true`. Lorsque l'on redimensionne la fenêtre (ou le widget parent), la taille de la parcelle est une nouvelle fois modifiée. C'est le fonctionnement "dynamique" que nous voulions obtenir.



Figure 1 : Le programme packer, le petit cadeau du mois !

nir. La figure 2 montre le label widget "packer" avec les options `-fill x` et `-expand true`. Le label "widget" est alors centré et sa largeur est maximale. La parcelle occupe donc toute la zone d'affichage. Si vous indiquez l'option `-fill both` vous verrez que le widget occupera à son tour toute la zone d'affichage. Notez qu'avec `-expand true`, le paramètre `-side` n'a plus aucune signification lorsque l'on n'utilise qu'un widget.

## L'espace ou "padding"

Les deux options précédentes sont certes



Figure 2 : packer -expand true -fill x.

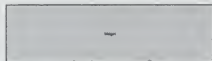


Figure 3 : packer -expand true -fill both -padx 40 -pady 24.



Figure 4 : packer -expand true -fill none -ipadx 40 -ipady 24.



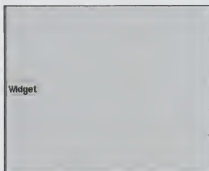


Figure 5 : packer -expand true -fill none -anchor w.

très puissantes mais peut être un peu trop radicale ! Les options d'espace-ment ou de padding permettent de préciser des espaces entre le widget et les limites de la parcelle qu'il occupe, c'est l'external padding (options -padx et -pady). La figure 3 utilise les options suivantes : -expand true -fill both -padx 40 -pady 24. La place occupée par le widget est donc la taille de la parcelle (avec l'option -fill both) moins 24 pixels en haut, 24 pixels en bas (-pady 24) et 40 pixels à gauche, 40 pixels à droite (-padx 40). Tk nous propose aussi l'internal padding (options -ipadx, -ipady) qui



Figure 6 : packer -expand true -fill none -anchor se.

est plus subtile. Il s'agit ici d'indiquer un écart minimum entre la bordure d'un widget (affichable avec les options -relief et -borderwidth) et son contenu à proprement parler (du texte pour un label ou un bouton, un autre widget pour un cadre, etc.). Le programme packer permet de rapidement comprendre l'internal padding. Utilisez une taille maximale pour la parcelle (-expand true) mais minimale pour le widget (-fill none). Amusez vous dès lors à changer les paramètres -ipadx et -ipady. Avec -ipadx 40 et -ipady 24, on obtient la figure 4.

## Jeter l'ancre à la fenêtre

Avec toutes ces options, le fonctionnement du packer devient pratiquement "déterministe". Entendez par là que le programmeur contrôle la situation (avec un peu d'entraînement). Il reste un cas dans lequel on ne sait pas trop ce qu'il va se passer. Avec une parcelle de taille maximale (-expand true) et un widget de taille différente (-fill none ou x ou y mais pas both), on ne sait pas exactement comment va se placer le widget dans la parcelle. L'option -anchor permet de préciser un point d'ancrage dans la parcelle où le widget va rester "collé". Par défaut, un widget est centré dans la parcelle qui lui a été allouée. Le paramètre par défaut est donc -anchor center. Les autres options possibles sont les 8 points cardinaux du nord au sud (cf. encadré). Par exemple, pour les figures 5 et 6, nous avons utilisé des ancres west (w) et south-east (se). Pour ne pas vous laisser sans exemple concret sous la main jusqu'au mois prochain, regardez la modification apportée à la boîte de dialogue "about" de TkCalc (tkcalc4.tcl).

Fred Pesch

## Le packer en détail

pack [widget] [options] : appeler le packer pour gérer la géométrie du widget [widget]

pack configure [widget] [options] : changer la géométrie du widget [widget]

pack forget [widget] : arrêter la géométrie de [widget] (il existe encore mais n'est plus affiché)

pack info [widget] : récupérer des informations sur la gestion de [widget]

pack propagate [parent] true | false : autoriser (true) ou non (false) le redimensionnement d'une fenêtre parent (true par défaut).

pack slaves [parent] : retourne une liste des widget gérés par le packer dans la fenêtre [parent]

### options du packer :

- after [widget] : prochain widget à gérer après le widget courant
- before [widget] : widget géré précédemment
- in [parent] : préciser le widget parent
- side top | left | right | bottom : zone de "recherche" pour allouer la parcelle (top par défaut)
- expand true | false : taille minimale (false par défaut) ou maximale (true) pour la parcelle
- fill none | x | y | both : taille minimale (none), largeur maximale (x), hauteur maximale (y) ou taille maximale pour le widget. (par défaut : none)
- padx, -pady : external padding (par défaut : 0)
- ipadx, -ipady : internal padding (par défaut : 0)
- anchor nw | n | ne | e | se | s | sw | w | center : point d'ancrage (center par défaut).



# ADFI Application

La Trinité trinitaire en Action : Conseils, Qualité et Services

Magasin ou VPC : 47 avenue de la libération F-63000 Clermont Ferrand.

## Téléphone 04 73 34 34 34.

Port sans matériel = 40 F Port avec matériel = 70 F Écran 6000 F + 300 F Écran + 15 F

Prépaiement (avec un CB) = 20 F. Différé accepté de paiement 0 F : en 2 fois = 50 F, ou 3 fois = 100 F.

PapabStream 3.3	6090 F	encyclopédie Matriciel	320 F	FS 1.1 A4000	590 F
Vidabius A.D.F.I.	2401	Bien débuter A500/A600	190 F	Style Color 400	590 F
Scenes A.D.F.I.	2401	Bien débuter A1200/A400	190 F	Style Color 600	2100 F
Effets de Gary	2401	Stormpower ASM 310 v0	940 F	Style Color 800	3100 F
Drapeaux 3D	2401	StormWizard 2.0	540 F	Cable d'imprimante	45 F
Filtre Wordworth	2301	A1300 pack Magic	2850 F	Philips A.D.F.I.	190 F
Extensions Borders	6001	A1200 HD Magic	3400 F	Spécifier A.D.F.I.	190 F
Extension ToR2	4901	A1300	5601 F	TurboPac	400 F
Moteur True type	7901	A1400	5150 F	Arasée Ethernet	1500 F
Bestivites A.D.F.I.	2401	A1500	6790 F	Squirrel SCSI	590 F
Filtre JPEG	2301	N4040 SCSI Magic	16800 F	Modem USB Sporter Flash	970 F
Wordworth 6	5301	Exon M14	1940 F	Modem USB Sporter Flash	1140 F
Organiser	2401	Tour Micronik A1200	1490 F	Modem USB Courier Voice	1800 F
Directory Opus	4301	Tour + Zorro 2	2490 F	Modem USB NumLink	3500 F
Turbo Calc CD	490 F	Tour + Zorro 3	5400 F	Mimmi	3501
Amnet 17, 18 ou 19	79 F	Tour AdRite, carte fille	3500 F	Sc Web 2	591
Amnet 20	4 F	Equipe clavier + adapt	440 F	Modem A Amiga	1201
Amnet set 1 ou 2	1501	Alimentation 230 W int	490 F	Internet & Amiga	1201
Amnet set 3 ou 4	1901	Lecteur int HD A500	4501 F	NIMM à partir de	1301
TypeSmith	4001	Version A6000 PM 3.1	4501 F	Blizzard 1200	9501
DrawStudio	7901	Version A1200 Centri	4501 F	Blizzard 1240	1901
DrawStudio CD	9801	Version A1200 C	4501 F	Blizzard 1260	3501
ArtEffect 1.5	5901	Version A1200 Ecom	5001	Blizzard 2040	2501
ArtEffect 2	9901	Version A1200 E	5001	Blizzard 2060	41001
Decodages A.D.F.I.	2901	Version A2000	5501	Blizzard SCSI	6401
L'espace A.D.F.I.	125 F	Version A4000	4501 F	Copex 50 Mhz	4601
La mer A.D.F.I.	140 F	Lecteur externe HD	600 F	Cyberstorm 68040	2501
Alphabet A.D.F.I.	120 F	Tous les Jeux	90 F	Cyberstorm 68060	4300 F
Coloriage A.D.F.I.	10 F	Lecteur CD IDE 3x	4501 F	Cyberstorm SCSI	3500 F
StormC3	18501	Lecteur CD IDE 16x	7901	HyperVision 64	15001
StormC3 (2xevolution)	37901	Lecteur CD IDE 24x	15901	HyperVision ScanDouble	6301
Extension P.O.S.	3101	Lecteur CD SCSI 14x	12901	Peasso IV	28401
Extension PowerUp	10601	CD 1200 Controller	6801	Lecteur ZIP SCSI	17001
Extension PowerUp	5401	ASMCDF3	4901	Lecteur ZIP SCSI	17001
HiSoft Devpac 3.50	795 F	OS 3.1 A500	4901	Ipsos GT 5000 SCSI	24901
Cours Ophélie ASM 3.50	3901	OS 3.1 A600	4901	Ipsos GT 8500 SCSI	32001
Aide HyperTexte 3.50	3901	OS 3.1 A1200	5901	Scamius (nous appeler)	17001
Micro ASM 3.50	4901	OS 3.1 A2000	4901	IM 25x 128 Gb	15301
encyclopédie Truc	3201	OS 3.1 A1300	5901	IM 35x 324 Gb	17401

# Java fait sa rentrée

*Content de vous revoir, après ces vacances! C'est l'heure de reprendre notre tour du monde Java, pour que l'été prochain vous puissiez draguer sur la plage en tant que développeurs 100% Pur Java. Ça impressionne toujours !*

**O**n a vu que définir des classes ne suffit pas, car on a souvent (pour ne pas dire toujours) besoin de les organiser de façon hiérarchique, avec des classes représentant des concepts génériques (Vaisseau spatial) et des classes dérivées qui permettent de distinguer les différents types (X-Wing, Corelli...). L'héritage permet justement de regrouper des types de données dans des catégories plus générales et de traiter les instances des classes dérivées comme si elles étaient également instances des superclasses. C'est la principale différence entre les langages procéduraux comme le C et les langages objet comme Java : programmer ne signifie plus décomposer des algorithmes en procédures élémentaires mais concevoir une hiérarchie de classes.

## Précisions...

Plus formellement, tout ceci signifie qu'une instance d'une classe dérivée peut se substituer à une instance de la superclasse. Cela inclut le passage de paramètres (une méthode qui attend en paramètre une instance de Vaisseau peut très bien recevoir une instance de Xwing) et l'affectation de variables: on peut écrire par exemple:

```
Vaisseau v;
MilleniumFalcon mf=new
MilleniumFalcon();
v=mf;
```

mais l'inverse (mf=v) ne marche évidemment pas! Si on fait maintenant v.afficheType(), on obtient bien "millenium falcon". En revanche, si on peut écrire mf.vitesseLumière(), v.vitesseLumière() ne passera pas. Pourquoi? La variable v est

déclarée du type Vaisseau et non MilleniumFalcon, et ne permet d'accéder qu'aux membres déclarés dans la classe Vaisseau, bien que l'objet qu'elle représente en possède plus.

## Arrrrgh!

Cela pose un nouveau problème. On sait qu'une classe dérivée hérite des membres de sa superclasse, elle peut les modifier et elle peut aussi en définir d'autres. Supposons maintenant qu'on veuille une nouvelle méthode dessinerVaisseau(). Logiquement, elle sera différente pour chaque classe. Mais on a notre variable v et on veut pouvoir écrire v.dessinerVaisseau(): cela implique qu'il faut aussi définir cette méthode dans Vaisseau... mais comment, quand par définition on ne fait pas la différence entre les types de vaisseaux dans cette classe? Faire une méthode-bidon et compter sur les classes dérivées pour la redéfinir n'est pas propre comme technique.

## Les méthodes abstraites

On s'en sort à l'aide d'un nouveau concept et du mot-clé abstract. Comme son nom l'indique, il permet de déclarer des méthodes "abstraites", c'est à dire des méthodes qui sont définies dans une certaine classe mais qui ne sont réellement implémentées que dans les classes dérivées. Reprenons les classes de la dernière fois et regardons la méthode afficheType dans Vaisseau : au lieu d'afficher "vaisseau générique" (ce qui ne veut rien dire), il est désormais plus correct de déclarer :

```
abstract public void
afficheType();
```

Cela signifie en gros que cette méthode est certes déclarée dans la classe Vaisseau mais qu'elle n'a un sens que pour les instances des classes dérivées. Cependant, la classe Vaisseau n'est plus complètement définie car elle possède des méthodes non implémentées: on dit que c'est une classe abstraite. Elle est donc maintenant définie comme ci-dessous, le reste du programme étant inchangé.

```
abstract class Vaisseau {
```

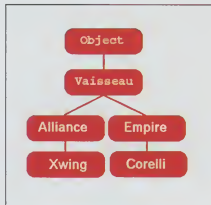


Figure n°2.

```
public void décoller() {
System.out.println("je décolle");
}
abstract public void
afficheType();
```

On ne peut pas instancier une classe abstraite à l'aide de new. Simplement, elle sert à définir des classes dérivées. Cela nous permet d'écrire v.afficheType() dans attirerVaisseau, bien que cette méthode ne soit pas définie dans la classe Vaisseau.

## Programme extensible

On a donc une classe abstraite Vaisseau et une DeathStar qui peut attirer tout ce qui est un vaisseau. Une fois le programme achevé, on peut décider de rajouter au jeu les chasseurs Corelli : il suffit d'écrire :

```
class Corelli extends Vaisseau {
public void afficheType() {
System.out.println("corelli");
}
```

et la DeathStar est immédiatement capable de les attirer, sans qu'on ait à écrire de nouvelles méthodes. Toutefois, on voudrait que les traitements infligés aux vaisseaux par la DeathStar soient différents selon qu'il s'agit d'un vaisseau allié ou ennemi. Rappelons l'article de la dernière fois : la question était pourquoi est-il avantageux d'utiliser une hiérarchie comme celle de la figure 2 ? Pour programmer un combat, il faut faire la différence entre les alliés et les ennemis, or la hiérarchie de la figure 1 ne le permettait pas : on pouvait soit manipuler génériquement les vaisseaux sans les distinguer, ou alors se pencher sur chaque type de vaisseau en particulier. Ici, on peut en plus séparer les vaisseaux en deux groupes selon leur camp. On veut par exemple qu'un vaisseau impérial redécroque immédiatement de la DeathStar tandis qu'un vaisseau rebelle y reste prisonnier et appelle au secours.

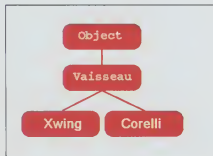


Figure n°1.

## Free Distribution Software

82 rue de Sailly, BP 134,  
59453 Lys lez Lannoy Cedex  
Tél : 03.20.02.06.63 - Fax : 03.20.82.17.99

Ouvrant du Lundi au Vendredi de 9h à 18 h

Vente par correspondance uniquement.

<http://www.fdssoft.com>

## Wordworth 6

Le plus populaire des traitements de textes  
Amiga. Version Française Intégrale !

540 Frs

Mise à jour ancienne version de Wordworth : 315 F  
(envoyer les disquettes originales + n° de licence)  
Reprise concurrentielle : Tél.

## Périphériques - Amiga

Lecteur CD-ROM 12X IDE ATAPI interne (seul)	590 F
Nappe IDE en option (différents modèles)	NC
Squirrel SCSI - Contrôleur SCSI-2 pour A1200	530 F
Surf Squirrel - Idem mais plus rapide + Port Série	750 F
Lecteur CD-ROM Pioneer 12X SCSI Interne	890 F
Lecteur CD-ROM Pioneer 12X SCSI Externe	1.190 F
Modem USRobotics Flash - 33.6 -> 56 Externe	1.290 F
Kit adaptateur Série Amiga + A-Net pour modem	100 F
Suris - 3 boutons - Haute résolution	140 F
Suris 2 boutons - Haute résolution	129 F
Lecteur de disquettes Interne HD	590 F
(Préciser A1200/A4000/Escom ou Commodore - Monté en Tour ou pas)	
Lecteur de disquettes Externe HD (KS 2.4 ET +)	750 F
Adaptateur Moniteur M1438S/M1538S pour PC	159 F
Adaptateur Moniteur VGA pour Amiga 1200/4000	149 F
Boîtier avec alimentation pour disque dur 3.5 SCSI	480 F
Boîtier avec alimentation lecteur CD-ROM SCSI	350 F

## Cartes Accélératrices A1200

Blizzard 1230-IV (68030 à 50 Mhz)	890 F
Blizzard 1240T/ET (68040 à 40 Mhz - Tower)	1.890 F
Blizzard 1260 (68060 à 50 Mhz)	3.190 F
Contrôleur Fast SCSI-2 (Pour Blizzard)	650 F
Coprocresseur 50 Mhz pour Blizzard 1230-IV	430 F
Blizzard 601E PowerPC 175 Mhz (sans 68030)	2.980 F
Blizzard 602E PowerPC 200 Mhz + SCSI (sans 68030)	3.690 F
avec emplacement pour 68040 ou 060	
Nous consulter pour la disponibilité et les prix des cartes	
PowerPC pour Amiga 1260, 2000, 3000 et 4000.	

## Logiciels

### Organiser V2

Version Française Intégrale 349 F

Mise à jour à partir de la version 1 ou 2	249 F
(Renvoyer la disquette originale et indiquer le n° licence)	
AsamCDF5 v3.8 - VF -	490 F
Director, Opus 5 Magellan - Vo-	460 F
Master ISO V1.28 (Gestionnaire de graveur de CD)	990 F
Miami 2.x enregistré + In-To-The-Net	339 F
Network PC + cable	209 F
PCX (Emulateur PC - 68020 minimum)	269 F
Personal Paint v6.4 - VF -	60 F
Personal Paint v7.1 CD	469 F
Piletes ADF - VF -	190 F
Studio II Pro-VF-	340 F
Turbo Calc v4.0 CD - VF -	490 F
Turbo Print v3.5 - VF -	490 F

## CD-ROM AMIGA

ADE - Geek & Gadgets 2 (Kit dev. pOS)	105 F
Aminet 18 ou 19	79 F
Aminet 20 (Aout 97)	89 F
Aminet Set 1 ou 2	150 F
Aminet Set 3 ou 4 ou 5 (juillet 97)	199 F
Aminet Set 5 (juillet 97)	99 F
Amiga CD Developer v1.1	139 F
Amiga Desktop Video CD 2	139 F
Amiga Format 16	49 F
Amiga Format 17	49 F
Amv Rencontre European Edition Volume 1	129 F
APC + TCP Volume 5	89 F
Brokasten Gold	172 F
Epic Collection Volume 3	199 F
Epic Interactive Encyclopedia Of Paranormal	209 F
Euro CD Volume 2	89 F
French Storm - Livre Essai Français	69 F
The Hidden Truth	275 F
The History Of The World Cup	199 F
Hollywood Studio	169 F
In-To-The Net (2 CDs)	149 F
Light Rom 4	209 F
Magic Publisher	279 F
Mich. Davis's Cartoons Clip Art	169 F
P.O.S. PreRelease (version CD-ROM)	179 F
P.O.S. PreRelease (version disquettes)	179 F
Scala Plug In	259 F

Des catalogues d'autres CD sont disponibles. Notre catalogue est gratuit ! Sans indication contraire, les CDs sont en anglais.

Commande sur papier libre. Règlement joint par chèque, mandat, Carte Bancaire par téléphone.  
Frais de port CD-ROM & Logiciels : 35 Frs  
Périphériques : 80 Frs - Poste ou messagerie.

Pour cela, on modifie nos déclarations, après avoir tapé la nouvelle version de la classe Vaisseau:

```
abstract class Alliance extends
Vaisseau {→
    public void appelerObiwan() {→
        System.out.println("Help me,
Obiwan Kenobi!")→
    }→
}→
```

```
abstract class Empire extends
Vaisseau {→
    public void confirmerOrdre() {→
        System.out.println("A vos
ordres, Darkvador");→
    }→
}→
```

```
class Xwing extends Alliance {→
    public void afficherType() {
        System.out.println("xwing"); }→
}→
```

```
class Corelli extends Empire {→
    public void afficherType() {
        System.out.println("corelli"); }→
}→
```

Remarque que les classes Alliance et Empire sont abstraites: en effet, elles héritent la méthode abstraite afficherType mais ne l'implémentent pas. La classe DeathStar devient alors :

```
class DeathStar {→
    public void
    attirerVaisseau(Alliance v) {→
        System.out.println("Vaisseau
rebelles capturé: ");→
        v.afficherType();→
        v.appelerObiwan();→
    }→
    public void
    attirerVaisseau(Empire v) {→
        System.out.println("Vaisseau
impérial: ");→
        v.afficherType();→
        System.out.println("Autorisé à
décoller");→
        v.confirmerOrdre();→
        v.décoller();→
    }→
}→
```

Regardez maintenant ce que ça donne à l'aide de l'exemple n° 2:

```
class Exemple2 {→
    static public void main(String[]
p) {→
```

```
        DeathStar etoileNoire=new
DeathStar();→
        Xwing xwing=new Xwing();→
        Corelli corelli=new Corelli();→
```

```
        etoileNoire.attirerVaisseau
(xwing);→
```

```
        etoileNoire.attirerVaisseau(corel
li);→
    }→
}→
```

→ Indique un retour ligne

### L'erreur à ne pas faire

L'utilisation abusive d'abstract conduit à un phénomène qu'il faut éviter à tout prix: le "bubble-up". Un mauvais programmeur conçoit sa hiérarchie, définit des méthodes dans les classes et se rend compte typiquement à posteriori qu'il aura aussi besoin de les appeler depuis les superclasses: il les rajoute donc en abstract et c'est le bubble-up, des méthodes qui remontent comme des bulles à la surface et on retrouve des déclarations de méthodes abstraites là où elles ne veulent plus rien dire. On aura ainsi abstract public void vitesseLumière() dans Vaisseau alors qu'il n'a jamais été dit que tous les vaisseaux peuvent atteindre la vitesse-lumière... Il faut donc faire attention à utiliser les classes avec rigueur et les débutants doivent toujours appliquer la règle du "plus bas possible": Primo, élaborez la hiérarchie à partir du haut, en essayant de reporter autant que possible les déclarations de méthodes pour les mettre dans les étages les plus bas. Secundo, chaque fois que vous déclarez une variable, choisissez le type qui correspond à la classe la "plus dérivée possible", c'est à dire déclarez des variables aussi peu génériques que possible. C'est ce qui fait la différence entre un logiciel propre, modulaire et MicroSoft Incompréhensible(tm).

Jackub Zimmerman







50

```

42, /* hauteur (Height) */
2, /* profondeur (2*2 couleurs)
Depth) */
(USHORT *)imageData, /* données
de l'image (ImageData) */
0x3, /* (PlanePick) */
0x0, /* (PlaneOnOff) */
0, /* Image suivante (NextImage)
*/
});
/* COM 3 */
struct DiskObject diskObject = {
WB_DISKMAGIC, /* do_Magic */
WB_DISKVERSION, /* do_Version */
0, /* (NextGadget) */
0, /* (LeftEdge) */
0, /* (TopEdge) */
80, /* (Width) */
43, /* (Height) */
0x5, /* (Flags) */
0x3, /* (Activation) */
0x1, /* (GadgetType) */
(APTR)&imgel, /* (GadgetRender) */
NULL, /* (SelectRender) */
NULL, /* (GadgetText) */
0x0, /* (MutualExclude) */
0x0, /* (SpecialInfo) */
0, /* (GadgetID) */
0x0, /* (UserData) */
0x3, /* (do_Type) */
NULL, /* (do_DefaultTool) */
0x0, /* (do_ToolTypes) */
0x20, /* (do_CurrentX) */
0x2A, /* (do_CurrentY) */
0x0, /* (do_DrawerData) */
0x0, /* (do_ToolWindow) */
0x0, /* (do_StackSize) */
};
/*=====*/
/* Fichier AppIcon.c.: Programme principal */
/*=====*/
/* COM 4 */
#include <intuition/intuition.h>
#include <exec/memory.h>
#include <workbench/startup.h>
#include <workbench/workbench.h>
#include <stdio.h>
#include <clib/exec_protos.h>
#include <clib/intuition_protos.h>
#include <clib/icon_protos.h>
#include <clib/wb_protos.h>
#include <clib/dos_protos.h>
#include "appicon.image"
struct IntuitionBase *IntuitionBase;
struct WorkbenchBase *WorkbenchBase;
struct IconBase *IconBase;
void main(void)
{
    struct MsgPort *msgport;
    struct Window *win;
    struct AppIcon *ai;
    struct IntuiMessage *imsa;

```

[illegible]

```

) GetMsg(msgport)) {
    printf("ai: appmsg=%ld,\n", Type=%ld, ID=%ld, UserData=%ld, NumArgs=%ld\n", amsg, amsg->am_Type, amsg->am_ID, amsg->am_UserData, amsg->am_NumArgs);

    argptr = amsg->am_ArgList;
    for (i = 0; i < amsg->am_NumArgs; i++) {
        printf("\targ(%ld): Name='%s', Lock=%ldx\n", i, argptr->wa_Name, argptr->wa_Lock);
        argptr++;
    }
    ReplyMsg((struct Message *) amsg);
} while (!done);
/* COM 14 */
RemoveAppIcon(ai);
}
/* COM 15 */
else /* lai */
    printf("     : AddAppIcon\n");
FreeMem(image1.ImageData, image1.memsize);
else /* limage1.ImageData */
    printf("     ne peut pas allouer de m  moire pour imageData\n");
FreeDiskObject(dobj);
else /* !dobj */
    printf("     : getDiskObject(NULL)\n");
CloseWindow(win);
}
else /* !win */
    printf("     : openWindow\n");
/* On fait attention qu'il n'y ait plus de messages incompris avant de d  truire le port */
while( amsg = (struct AppMessage *)GetMsg(msgport))
    ReplyMsg((struct Message *)amsg);
DeleteMsgPort(msgport);
} else /* !msgport */
    printf("     : createMessagePort\n");
CloseLibrary(lconBase);
}
else /* !lconBase */
    printf("     : openLibrary(lcon.library)\n");
CloseLibrary(WorkbenchBase);
} else /* !WorkbenchBase */
    printf("     : openLibrary(workbench.library)\n");
CloseLibrary(IntuitionBase);
} else /* !IntuitionBase */
    printf("     : openLibrary(intuition.library)\n");
printf("ai: termin  \n");

```



# Les bibliothèques de fonctions mathématiques

*Dans le numéro précédent, nous avons vu comment compter avec les moyens du bord, en utilisant uniquement le microprocesseur. Ce mois-ci, nous allons examiner les bibliothèques de fonctions mathématiques.*

**P**ourquoi employer des bibliothèques de fonctions mathématiques ? Comme on a pu s'en apercevoir dans le numéro précédent, il est vite ennuyeux de réécrire systématiquement tout un algorithme à chaque nouveau calcul (même si ça reste techniquement tout un algorithme à chaque nouveau résultat est très limité lorsque l'on a recours à la virgule fixe. Les bibliothèques du système, elles, fournissent des fonctions déjà toutes faites pour manipuler des nombres codés en virgule flottante. Dans cet esprit, l'Amiga dispose de deux types de bibliothèques mathématiques. Il y a les bibliothèques pour le standard FFP (mathffp.library et mathtrans.library) et celles pour le standard IEEE double précision (matheeedoubbas.library et matheeedoubtrans.library). Là où la chose se complique, c'est que ces deux séries de bibliothèques sont elles-mêmes subdivisées en deux familles : les bibliothèques de base et les bibliothèques de fonctions transcendantales (vous savez, les très

compliquées Sin, Cos, Tan, Cosh, Sqrt, Pow...). Dans cet article, nous n'allons examiner que les bibliothèques FFP, car tout ce que nous dirons au sujet de celles-ci sera valable pour les autres. Il est déjà assez difficile de comprendre la philosophie de la programmation, on ne va pas - en plus - assommer le lecteur avec une pompeuse documentation technique !

## Be Quick Or Be Dead

FFP signifie Fast Floating Point. Il s'agit d'un format de nombre à virgule flottante établi par Motorola, avec le souci d'obtenir un bon compromis entre la vitesse et la précision d'un calcul. Ici, les nombres sont codés sur 32 bits, répartis comme suit :

- une mantisse sur 24 bits
- un bit de signe
- 7 bits pour l'exposant

Les intervalles de valeur possible pour les nombres positifs et négatifs sont donc respectivement :

```
[ 9.22337177 * E18
5.42101070 * 10E-20]
[ -9.22337177 * E18
-2.710500535 * E-20]
```

La bibliothèque mathffp.library contient toutes les fonctions de bases (SPAbs, SPNeg, SPAdd, SPSub, SPMul, SPDiv, SPCEil, SPFloor,...) et quelques autres qui permettent des conversions et des tests simples. Par exemple :

**SPFix** convertit un nombre FFP en sa valeur entière arrondie et signée sur 32 bits

**SPFit** effectue la conversion inverse

**SPTst** teste si un nombre FFP est nul

**SPCmp** compare deux nombres FFP.

## Comment ça marche ?

Les appels à ses fonctions s'effectuent toujours suivant le même protocole. Pour les opérations unaires, l'opérande est dans le registre d0. Pour les opérations binaires,

l'opérande de gauche est dans d0 et celle de droite dans d1. Les opérations binaires se font toujours de la façon suivante : d0=op\_binaire(d0,d1). Le résultat est toujours dans d0. Voici un exemple :

```
;une operation unaire
move.l #0,d0
CALLFFP SPFlt
;ici d0=0 codé en FFP
```

```
;une opération binaire
move.l #nb_enFPF,d1
CALLFFP SPAdd
;ici d1=d0+d1 en FFP
```

Et toutes les fonctions suivront ce même principe ! si on a compris ces deux exemples, on saura utiliser toutes les autres fonctions !... A l'exception d'une : la fonction **SPCmp**. Cette dernière est plus particulière, car son résultat (dans d0) est :

```
1 si d1 < d0
-1 si d1 > d0
0 si d1 = d0
```

Les fonctions de la mathtrans.library suivent également le même principe. Mais attention, les fonctions trigonométriques ont des paramètres en radians ! Pour avoir le détail de toutes les fonctions disponibles, nous saurons que trop vous conseiller d'aller regarder les fichiers dans le répertoire include/math/ de votre assembleur préféré.

## Double team...

La codage développé par l'IEEE, pour les nombres à virgule flottante, répond à la nécessité d'une plus grande précision. C'est pourquoi les calculs s'y font sur 64 bits (répartis entre 52 bits de mantisse, 1 bit de signe et 11 bits d'exposant). L'intervalle des valeurs possibles est alors de [2.2E-308, 1.8E+307] et l'on parle de "calcul en double précision". Une petite difficulté vient s'ajouter ici, pour rire. Dans la famille des microprocesseurs de l'Amiga, le 68000 ne dispose que de registres sur 32 bits et aucun sur 64... Ce petit problème est contourné en utilisant deux registres de données, tout simplement. Ainsi, dans tous les appels aux fonctions de cette bibliothèque, il suffit d'utiliser d0 et d1 pour stocker l'opérande de gauche ainsi que d2 et d3 pour celle de droite. Et toujours suivant le même principe... Pour illustrer l'utilisation des bibliothèques FFP, voici un petit listing qui effectue le zoom et la rotation d'un carré.

David Mignan



;Ecrit pour Devpac ...Pour Asm-one ajouter  
;la directive INCDIR avec le répertoire  
;correct et supprimer opt c+,-  
;exemple: INCDIR "Asm-one:include/"

```
opt c+,-
include exec/exec_lib.i
include intuition/intuition.i
include intuition/intuition_lib.i
include graphics/graphics_lib.i
include math/mathfft_lib.i
include math/mathtrans_lib.i
```

```
nb_pt equ 5
Cx equ 160
Cy equ 128
nb_rot equ 19
```

OPENLIB MACRO

```
lea \1(pc),a1
moveq #0,d0
CALLEXEC OpenLibrary
move.l d0,\2
ENDM
```

CLOSELIB MACRO

```
move.l \1,a1
CALLEXEC CloseLibrary
ENDM
OPENLIB intnom,_IntuitionBase
OPENLIB gfxnom,_GfxBase
OPENLIB mathnom,_MathBase
OPENLIB
```

mathtransnom,\_MathTransBase

```
lea ScreenED,a0
CALLINT OpenScreen
move.l d0,ScreenEDRast
move.l d0,WindowEDS1
lea WindowED,a0
CALLINT OpenWindow
move.l d0,WindowEDRast
bsr init
move.w #nb_rot,d7
```

main

```
movem.l d0-d7/a0-a6,-(a7)
bsr rotation
bsr trace_carre
movem.l (a7)+,d0-d7/a0-a6
move.l angle,d0
move.l d6,d1
CALLFFP SPAdd
move.l d0,angle
move.l d0,zoom
dbf d7,main
bsr cliquer_souris
move.l WindowEDRast,a0
CALLINT CloseWindow
move.l ScreenEDRast,a0
CALLINT CloseScreen
CLOSELIB _MathTransBase
CLOSELIB _MathBase
CLOSELIB _GfxBase
CLOSELIB _IntuitionBase
rts
```

init

```
moveq #0,d0
```

```
CALLFFP SPFlt
move.l d0,angle
move.l d0,zoom
move.l #10,d0
CALLFFP SPFlt
move.l d0,d2
move.l #1,d0
CALLFFP SPFlt
move.l d2,d1
CALLFFP SPDiv
move.l d0,d6
rts
```

cliquer\_souris

```
move.l WindowEDRast,a0
move.l 86(a0),a0
CALLEXEC GetMsg
tst.l d0
beq.s cliquer_souris
rts
```

trace\_carre

```
move.l ScreenEDRast,a1
lea $54(a1),a1
move.l #poly1,a0
move.w (a0),d0
move.w 2(a0),d1
CALLGRAF Move
move.l ScreenEDRast,a1
lea $54(a1),a1
move.l #poly1,a0
move.w #nb_pt,d0
CALLGRAF PolyDraw
rts
```

rotation

```
move.l angle,d0
move.l d0,d7
CALLMATHTRANS SPsin
move.l d0,d6
move.l d7,d0
CALLMATHTRANS SPCos
move.l d0,d5
move.l #poly4,a4
move.l #poly1,a5
move.w #nb_pt-1,d4
```

boucle

```
moveq #0,d0
move.w (a4)+,d0
ext.l d0
CALLFFP SPFlt
move.l d0,d3
moveq #0,d0
move.w (a4),d0
ext.l d0
CALLFFP SPFlt
move.l d6,d1
CALLFFP SPMul
move.l d0,d2
move.l d3,d0
move.l d5,d1
CALLFFP SPMul
move.l d2,d1
CALLFFP SPSub
move.l zoom,d1
```

CALLFFP SPMul

CALLFFP SPFlt

add.w #Cx,d0

move.w d0,(a5)+

moveq #0,d0

move.w (a4)+,d0

ext.l d0

CALLFFP SPFlt

move.l d5,d1

CALLFFP SPMul

move.l d0,d2

move.l d3,d0

move.l d6,d1

CALLFFP SPMul

move.l d2,d1

CALLFFP SPAdd

move.l zoom,d1

CALLFFP SPMul

CALLFFP SPFlt

add.w #Cy,d0

move.w d0,(a5)+

dbf d4,boucle

rts

intnom	INTNAME
gfxnom	GRAFNAME
mathnom	FFPNAME
mathtransnom	MATHTRANSNAME
even	

```
_IntuitionBase dc.l 0
_GfxBase dc.l 0
_MathBase dc.l 0
_MathTransBase dc.l 0
ScreenED dc.w 0,0,319,256,5
dc.b 0,1
dc.w 0
dc.w CUSTOMSCREEN
dc.l 0
dc.l ScreenEDtitre
dc.l 0,0
```

```
ScreenEDtitre dc.b "Old Logo
Style",0
ScreenEDRastdc.l 0
```

```
even
WindowED
dc.w 0,0,319,255
dc.b 0,0
dc.l MOUSEBUTTONS
dc.l
```

BACKDROP|BORDERLESS|SIMPLE\_REFRE-  
SH|ACTIVATE

dc.l 0,0,0

WindowEDS1 dc.l 0

dc.l 0

dc.w 0,0,0

dc.w CUSTOMSCREEN

WindowEDRast dc.l 0

angle dc.l 0

zoom dc.l 0

poly dc.w 50,50,50,-50,-50

dc.w -50,-50,50,50

poly1 dc.w 0,0,0,0,0,0,0

dc.w 0,0



## TOUT FAUX

Monsieur,  
J'ai un Commodore Amiga 1200 avec disque dur de 1 Go et une carte accélératrice 68030 à 28 Mhz. Mon problème est que je n'arrive pas à décompresser les fichiers fournis sur vos CD-Rom. Voici ce que je fais : j'insère le CD dans le lecteur, je double-clique sur son icône, je sélectionne "Montrer tous les fichiers", je rentre dans le tiroir Amiga/Jeux/Workbench. Mettons que je veuille décompresser le fichier Hybris1.2.Lha (CD-Rom No 41). Une fenêtre apparaît avec l'inscription "Entrez les arguments de la commande". Dans la zone d'édition, je remplace le nom du fichier par Lha "CDPCTeam 41:Z\_Amigajeux" Hybris1.7.Lha". On me demande alors d'insérer le volume "CDPCTeam41 : " et on me dit que la commande est inconnue. Et quand je remplace Lha par Lha x, le résultat est idem ! Pourtant la commande Lha est bien dans le tiroir C de mon Workbench... En plus, le CD n'apparaît à l'écran qu'après avoir remonté son icône par les flèches. Mais on ne voit plus très facilement les icônes permanentes ! Et pour finir, pourquoi est-ce qu'on me demande de ré-insérer une disquette Dream quand j'exécute un fichier à partir de la copie de celle-ci (qui, en plus, change de nom : Dream39 devient Dream39Bis...) ?

Frédéric, Ste Geneviève des bois.

Aussi surprenant que cela puisse paraître, cette lettre est pourtant la preuve qu'il existe encore de super-néophytes sur Amiga. Une fois n'est pas coutume, nous

allons nous attarder ce mois-ci sur ce cas, relativement original. Tout est correct jusqu'à ce que Frédéric arrive au fichier Hybris1.7.Lha. Ensuite, il ne nous dit pas comment il a fait pour que la fenêtre "Entrez les arguments de la commande" apparaisse. Remarque, ce n'est pas bien grave, il n'y a qu'un moyen d'arriver à cette fenêtre : en double-cliquant sur le nom d'un fichier. Mais là, on se demande QUI a bien pu lui dire de double-cliquer sur le nom du fichier ? Dans notre rubrique CD, nous précisons bien (depuis plus d'un an et demi) qu'il faut ouvrir une fenêtre Shell (sélectionner le menu "Workbench/ Exécuter une commande " et taper "Newshell"). Mieux, où est-il allé chercher une ligne de commande pareille (Lha "CDPCTeam41 :Z\_Amigajeux" Hybris1.7.Lha) ? Si on relit bien la collection de Dream des trois dernières années, on s'aperçoit qu'il faut taper (dans une fenêtre Shell) Lha x <nom du CD-Rom> <nom du tiroir> <nom du sous-tiroir> <nom du fichier>. Tout d'abord, il se trompe en attendant de taper le "x". Car si "Lha" lance un programme de compression/décompression, le "x" est le seul paramètre de cette ligne qui signifie que l'on veut décompresser un fichier (extraire). Ensuite, on se demande pourquoi il ouvre les guillemets, leur présence n'étant requise que lorsque le nom d'un fichier ou d'un disque comporte un espace (par exemple "Ram Disk"). Remarque que cela aurait quand même pu marcher... Si les autres guillemets avaient été placés à la fin de la ligne de commande et pas en plein milieu ! Quatrième erreur, le nom du CD-Rom. Nous n'avons JAMAIS publié de CD-Rom s'appelant "CDPCTeam41". C'est bien simple : le Workbench affiche le nom d'un disque SOUS son icône (à noter qu'il en va de même sur tous les autres ordinateurs du monde). En l'occurrence le nom du CD est "Dream41". Cinquième erreur : le tiroir Z\_Amiga n'existe plus depuis que le CD-Rom est fourni en

couverture de Dream. Il existe une astuce pour ne pas se tromper : lorsqu'on sélectionne "Fenêtre/Montrer/Tous les fichiers" cela signifie que l'Amiga nous montre tous les fichiers dans la fenêtre (d'ailleurs c'est écrit en français). Si le tiroir Z\_Amiga n'apparaît pas, cela signifie qu'il n'existe pas. Idem pour ce bizarre "Amigajeux". La commande correcte est donc : Lha x Dream41 : Amiga/Jeux/Workbench/Hybris1.2.Lha. Nous devinons que par "Remonter les icônes avec les flèches", Frédéric doit vouloir nous dire que son Workbench apparaît dans une fenêtre et qu'il doit bouter les ascenseurs pour voir toutes les icônes. Comme expliqué dans le "manuel de l'utilisateur" livré avec chaque Amiga, il suffit de sélectionner "Workbench/mis en arrière plan", pour que le Workbench prenne tout l'écran. Enfin, un programme qui demande à ne s'exécuter qu'à partir d'une certaine disquette, ne s'exécutera vraiment qu'à partir de celle-ci ou, du moins, de sa copie partielle. Voilà pourquoi nous avions expliqué pendant plus de deux ans dans la rubrique "Ne soyez pas cave" qu'il faut toujours renommer (menu "Icône/ Renommer") une disquette "Copy\_of\_Dream39" en "Dream39" tout court.

## MISSION IMPOSSIBLE

Bonjour Dream,  
Comment faire pour avoir de la Mmu sur mon 1200 (je possède une carte interne Tbd de mémoire Fast, mais sans carte accélératrice) ?  
Gauthier, Limoges.

Le microprocesseur du 1200 est un 68EC020, lequel ne peut en aucun cas reconnaître la présence d'une Mmu (composant 68851). La seule solution est d'acquérir une carte accélératrice avec un microprocesseur qui ne soit pas EC (68020, 68030, 68040, 68060, mais PAS 68EC030, 68EC040 ni

68EC060). En revanche, vous pouvez tout à fait insérer un coprocesseur arithmétique (fpu, référence 68881 ou 68882), sans même avoir besoin de carte accélératrice : un emplacement est prévu sur la carte mère !

## ECRAN MOCHE

Monsieur,  
Je possède un Amiga 1200 Escm. Mon problème est que je n'arrive pas à afficher une autre résolution que le Pal ou le Ntsc sur mon écran M1438S. Par exemple, des effets de réverbérations apparaissent avec les modes HighGFX (1024x384) et Super72. Au bout d'un moment l'image se stabilise, mais le défaut réapparaît au premier Reset.  
Jean-Marie, Marseille.

Le maniteur M1438S est un écran multisynchro qui, dans la théorie, accepte toutes les résolutions de l'Amiga. Son avantage est donc de permettre à la fois l'affichage des jeux et celui des applications en hautes résolutions. Dans la pratique, les bidouilleurs de l'Amiga ont bien compris que l'an pouvait tirer dans tous les sens les résolutions en faisant varier les fréquences (Hz pour le nombre d'images par seconde, Khz pour la vitesse du rayon lumineux qui frappe la surface vitrée du moniteur). Or, ces fréquences bidouillées ne sont pas forcément acceptées par tous les moniteurs, et pas non plus par toutes les versions d'un même maniteur. A titre d'exemple, les modes Super72 et HighGFX sont les plus difficilement affichables. La solution idéale pour un 1200 + M1438S est le mode DpPal Haute résolution sans scintillement avec un Overscan monté au maximum. On obtient alors une image très stable en 720x550 (nous vous conseillons de rester en 16 couleurs, car en 256 couleurs ça devient lent, même avec une carte accélératrice). A partir de ce moment il y



a deux solutions. Soit les modes DblPal et DblNtsc sont affichés sans problème sur votre écran. Dans ce cas, vous disposez d'une version malheureusement limitée du M14385. Tentez quand même de déplacer le pilote VgaOnly du tiroir des/moniteurs au tiroir Storage/monitors (ou inversement) et de cocher les options Eviter scintillement et Mode promotion dans la préférence Icontrol. Soit les modes DblPal et DblNtsc ne passent pas du tout ou présentent une image très peu stable. Dans ce deuxième cas, le problème vient de votre câble vidéo ou de l'adoptateur qui transforme le connecteur vidéo DB25 en connecteur Vga (si vous en possédez un). Certains de ces câbles ne laissent pas passer la totalité des fréquences. Seule solution : acheter un autre câble.

#### BONNE BLAGUE

Bonjour,  
Serait-il possible que la distribution Debian 68k pour Amiga et Atari soit présente sur le prochain CD ?  
Christian.

Honnêtement, on aimerait bien. Malheureusement, si la distribution Debian de Linux pour Amiga et Atari est belle et bien en cours de préparation, sa sortie n'est en revanche pas prévue avant la mi-98.

#### ALTERNATIF COMPATIBLE ?

Bonjour,  
Utilisateur depuis une dizaine d'années de Pc sous Dos et Windows, je cherche à élargir mon horizon informatique, ne serait-ce que pour sortir de la course au surarmement financier de Microsoft/Intel. C'est pourquoi je viens tout juste de m'abonner à votre revue qui, soit dit en passant, m'enchantait littéralement. Outre vous faire part de mes félicitations, j'écris aussi afin de vous transmettre

quelques unes de mes interrogations. Tout d'abord, existe-t-il des compatibilités entre les applications des systèmes alternatifs et celles de Windows ou MacOS ? Ensuite, quelles applications du MacOS ou de Windows l'Amiga peut-il exécuter ? Peut-on installer plusieurs OS sur une même machine ? Quel type d'Amiga me serait nécessaire pour disposer d'un équipement de haut niveau, c'est-à-dire qui puisse faire du traitement de texte, lancer des jeux, utiliser des CD-Rom et piloter un scanner (pour la Pao) ?  
Bernard, Amiens.

Au niveau des applications, tous les OS travaillent avec les mêmes formats de données (fichiers images, textes, sons, vidéos, etc.) et cela ne pose pas de problème de récupérer sur Amiga un document créé sur Pc. A noter tout de même que, pour une raison que la raison ignore, Microsoft aime à changer de format de fichier à chaque nouvelle version de l'un de ses logiciels. Et les applications des OS alternatifs n'arrivent pas toujours à suivre... Pensez donc à toujours sauvegarder un texte ou un tableau dans un ancien format de Word ou d'Excel pour être sûr de l'obtenir correctement sur Amiga. Dans la théorie, l'Amiga ne peut exécuter aucune application de Windows ou de MacOS. Dans la pratique, l'Amiga peut tout à fait fonctionner sous MacOS (donc lancer toutes ses applications, y compris les jeux) grâce au logiciel Shapeshifter et, ce, sans ralentissement aucun. On peut tout à fait installer plusieurs OS sur une même machine, du moment qu'ils lui sont tous adaptés. Par exemple, un PC peut faire tourner Windows 95, Windows NT, OS/2, Linux et OpenStep. L'Amiga, quant à lui, s'accommode fort bien de l'AmigaOS, pOS, MacOS et Linux. Le Mac, enfin, peut tourner sous MacOS, BeOS et Linux. Pour l'instant, Les constructeurs nous promettent d'élargir cet éventail à l'avenir.

Ah ? Sur Pc vous avez besoin d'un équipement de haut niveau pour faire du traitement de texte ? A l'heure actuelle, l'idéal est un Amiga 4000 ou 1200 monté en Tower (pour avoir la place de disposer tout un tas de périphériques et autres cartes d'extension). Pour de bonnes performances, son microprocesseur doit être de type 68040 (on trouve des composants dits "recyclés" pour très peu cher, les 68040ERC) et vous devez disposer d'une carte Scsi (pour le scanner). C'est tout ! Pour le reste, (barrette Simm 16 Mo de RAM, lecteur de CD-Rom x4, moniteur Vga 15 pouces, disque dur d'1 Go voire juste 540 Mo... Tout ce qu'il y a de plus standard !), faites plutôt vos emplettes chez les revendeurs Pc car tout est standard et les prix sont bien moins chers que dans le monde Amiga. Si vous tenez absolument à faire de la Pao (logiciel Pagestream), optez en plus pour une carte graphique (nous vous conseillons la Cybervision 64/3D). A noter que vous ne trouverez plus sur Amiga de jeux aussi impressionnants que les titres disponibles sur Pc. Nous conseillons d'ailleurs à nos lecteurs avides de produits ludiques révolutionnaires de se tourner plutôt vers la Playstation.

#### UNE FILLE !

Salut à toute l'équipe,

Ne possédant qu'un Amiga 500 de base, comment le booster ? Y aura-t-il toujours des problèmes de lenteur avec un disque dur ? Aimant la programmation, existe-t-il des logiciels et des livres traitant du langage Ascii ?  
Laurence, Montigny.

Soyons clairs, l'Amiga 500 n'existe plus depuis belle lurette et les extensions qui lui sont destinées ont cessé d'évoluer à partir d'un certain moment. Un 500 boosté au maximum comprend une carte accélératrice 68030 à 50 Mhz avec 8 Mo de Fast Ram et contrôleur Scsi (carte Gvp... 530 ?), un disque dur Scsi standard (de la capacité que vous voulez, tous sont acceptés), les composants électroniques de la Rom Kickstart 3.1 (et les disquettes Workbench 3.1 qui vont avec), un lecteur de CD-Rom Scsi, un lecteur de disquette HD (qui remplace le lecteur interne), un modem pour se connecter à Internet, une imprimante jet d'encre Canon, ainsi qu'une extension mémoire interne de 512 K (1 Mo si c'est un 500+) avec horloge. Vu leur âge, toutes ces extensions ne se trouvent plus que dans les petites annonces. On dispose alors d'une machine pas trop mal, mais qui reste encore loin des performances des ordinateurs d'aujourd'hui (pas de mode 256 couleurs, mémoire limitée à 10 Mo, vitesse maximum moyenne). Si les problèmes de lenteur

Chers lecteurs,  
le Forum lecteurs de Dream est  
votre rubrique !

Surtout, n'hésitez pas à nous poser  
vos questions, émettre vos critiques  
ou commentaires, nous  
nous ferons un plaisir de vous  
répondre.  
A bientôt

DreamTeam - 19, rue de la Liberté, 44 800 25011 Paris

donc vous faites mention sur ceux du temps de chargement d'un logiciel sur disquette, alors oui, le disque dur va donner un sacré coup d'accélérateur à votre utilisation quotidienne ! Le langage Ascii ? L'Ascii n'est pas un langage mais un format de fichiers : il représente un texte sous sa plus simple forme (une succession de lettres). Pour débiter, nous vous conseillons le langage Amos Pro, qui exploite de surcroît toutes les possibilités de l'Amiga 500.

#### ET LE JEU SUR AMIGA ?

Bonjour, je regrette la disparition de l'espace lecteurs (BD, livres, etc.) et de la rubrique Dp. Je tiens à signaler que j'achète Dream parce que c'est d'abord un magazine de jeux. Que sont devenus les jeux cités dans vos avant-premières ? Avec le rachat de l'Amiga par Gateway, le Walker sera-t-il enfin commercialisé ? Anonyme.

Désolé, mais l'espace lecteurs ayant été des plus critiqués, nous avons l'avons fait disparaître pour économiser de la place. En ce qui concerne les Dp, ils n'ont pas du tout disparu du magazine ! Bien au contraire, une place de choix leur est faite au sein de la rubrique Labo, aux côtés des produits commerciaux. Seule différence, nous ne testons désormais que les meilleurs. Dream un magazine de jeux ? Vous voulez sans doute parler d'Amiga Dream, notre ancienne-ancienne-ancienne-ancienne formule ? Depuis lors, nous sommes surtout tournés vers l'actualité en générale des systèmes alternatifs (c'est écrit sur la couverture). Que reste-t-il du jeu, alors ? Soyons francs : bien sûr, des tonnes de titres rivalisant avec les dernières productions sur Pc existantes pour Amiga (très impressionnants, ils exploitent toutes les cartes accélératrices et graphiques). Mais on ne les trouve qu'en toute illégalité

sur des sites Internet pirates... Car aucun éditeur ne semble décidé à les publier ! C'est pourquoi le jeu garde, proportionnellement parlant, la place qu'il mérite dans nos pages, c'est à dire beaucoup de previews et très peu d'actualité. Le Walker ? Ce prototype fantaisiste qui n'a jamais fonctionné et qu'Amiga Technologies exhibait juste pour masquer le fait qu'aucune machine n'était en cours de développement ?

#### FACILE ?

Monsieur, Je voudrais juste savoir s'il est possible de brancher un lecteur de CD-Rom et un modem sur mon Amiga 500. Sébastien, les Barils.

Bien entendu. Il suffit juste d'avoir un disque dur pour stocker dès le démarrage tous les pilotes adéquats. Et pour brancher un disque dur, il faudra - avant - acheter une carte contrôleur de disque dur. Et pour que les pilotes fonctionnent, il faudra aussi installer le Kickstart et le Workbench 3.1. Juste un truc : le tout vous coûtera environ 4 fois plus cher qu'un bon 1200MD d'occasion. Un ordinateur est dépassé tous les 18 mois. L'Amiga 500 a 12 ans. C'est un Amiga, mais tout de même...

#### BIZARRE

Salut la Dream's band, Le lecteur de disquette du 1200 que j'ai acheté d'occasion ne veut lire que des disquettes Ms/Dos. Pourquoi ? Stéphane, Fontenay le Comte.

Soit vous avez un Commodore Amiga 1200 avec un lecteur de disquette Pc, soit vous avez un Escom 1200 avec un lecteur Amiga. Il y a deux types de standard et vous n'avez pas le lecteur qui correspond au vôtre. Vérifiez votre version de 1200 et courrez acheter le bon lecteur.

#### Petites annonces

##### VENTES

Vds A1200 + HD 80 Mo + jeu = 1 100 F, CD Rom 6x = 500 F, Modem 14,4 = 400 F. Imprimante = 400 F ou le tout pour 2 200 F app. Ludo au 05 36 30 98 57.

Vds lot 14 jeux originaux A500 : 400 Frs, Nigel, Mansell A1200 : 60 Frs, CD DP CD-32. Imprimable au 04 77 28 74 10. Achète CD Amiga.

Vds A1200 HD 80 Mo + écran 10835 + souris + nbreux jeux et utils + CD-Roms ; 1 500 F à débattre (TBE). Tél : 01 34 74 64 54 (18h-21h).

Vds 8lizzard 1230 IV + copro 50 Mhz + 8 Mo de ram + horloge Prix : 1 000 F. Frais de port inclus. David au 03 80 45 43 90.

Vds GVP 68030 40 Mhz + copro + 4 Mo ram 60ns : 700 F - DD 170 Mo 50 % plein - 2,5 p : 300 Frs. Tél : 03 80 58 26 93.

Vds A1200 + DD540 Mo + 100 DP + Amos + revue Dream n° 1 à 41 + nobr jeux + joystick + manuel le tout 2 500 F à débattre, Joël au 03 27 60 65 77.

Vds A1200 2 Mo DD 210 Mo + écran + imprimante 244G. (+ ruban neuf) + nbx disket. Prix : 2 800 F. Tél : 01 39 19 53 91.

Vds A1200, Blizd 4 Mo copro 50 Mhz, DD210 Mo, Overdrive, lect. Ext. Ecran, imprimante, jeux, utils, demos, dream, concept 2 500 F au 01 39 85 35 24.

Vds A1200 + lecteur externe + 6 jeux VO 1 250 F + frais de port, DD 820 Mo plein 1 000 F + frais de port. Tél : 03 21 43 72 52.

Vends ordinateur Amiga 500 4 Mo. Prix : 500 F. Vends boîtiers disquette dur 300 F. Tél : 01 43 71 00 48.

Vds Genlock Amiga 500+ PAL réglage RVB + Softs titrages + effets + Scala 500 bon état 500 F. Tél. 02 99 62 72 23.

Vds Amiga 1200 HD 540 Mo - 6 Mo ram-nbrx logiciels - Prix : 1 200 F. Tél. : 04 90 35 18 83 Demander Brice.

Dream est édité par Posse Press, SARL au capital de 250 000 francs, 16, rue de La Fontaine au Roi, 75011 Paris.

**Directeur de publication :** Roman Canonge

**Directrice de la rédaction :** Christine Robert

**Responsable publicité :** Hélène Bondel

**Secrétaire générale :** Anna Vincent

**Directeur des projets multimedia :** Fred Botton

**Assistante de direction :** Valérie Ambrosio

**Secrétaire générale :** Anna Vincent

**Renseignements :** (techniques, abonnements et VPC de 12h00 à 12h30)

Tél : 01 53 36 84 18

Téléphone : 01 43 55 66 68

**Rédaction**

Tél : 01 53 36 84 15

Email : yserre@club-internet.fr

**Rédacteurs en chef adjoints :** Yann Serra

Geoffroy Marty

**On collabore à ce numéro :** Cédric Coulon, David Curé, David

Feugy, Guillaume Girard, Emile

Heitor, Guillaume Louet, David

Mignon, Vincent Oneto, Fred

Pesch, Richard Thibault, Jakub

Zimmerman

**Directeur artistique :** Pierre-Yves Roudy

Tél : 01 53 36 84 28

Email : pyroudy@club-internet.fr

**1<sup>er</sup> rédacteur graphiste :** Catherine Paré Tél : 01 53 36 84 27

**Rédacteur graphiste :** Véronique Belpos Tél : 01 53 36 84 27

**Illustrateur :** Christophe Bardon

**Fabrication :** Photogravure : La station graphique

impression : Leonce Deprez

Réassort : Distimédia (Toulouse)

05 61 40 74 74

**Diffusion :** MLP

**Dépôt légal :** à parution

**Commission paritaire :** n° 75364

**Représentant légal :** Roman Canonge

**Associés principaux :** Roman Canonge, Christine Robert.

**Droits de reproduction :** Copyright 1997 - Posse Press

Toute représentation ou toute reproduction intégrale ou partielle du magazine, toute utilisation du logo de Dream ne peuvent se faire sans l'accord de l'éditeur. L'envoi de textes, photos, logiciels à l'éditeur implique l'acceptation par l'auteur de leur libre publication. Seul accord spécial, les documents ne sont jamais restitués. L'éditeur décline toute responsabilité quand aux opinions formulées dans les articles, celles-ci n'engageant que les auteurs. Les marques citées appartiennent à leurs propriétaires respectifs. Leur citation est faite sans aucun but publicitaire et ne signifie en aucun cas que les procédés soient utilisés dans le domaine public.

**POSSE**  
PRESS



**L'Amiga n'est plus compétitif pour les jeux ? Volez ! Deux démomakers ont mis le paquet pour démontrer le contraire... Connaissez-vous Quake et Duke Nukem 3D ? Ce duo constitue le nec plus ultra en matière de jeux d'action, d'un point de vue technologique mais aussi... Marketing !**



Franchement épatant



## Quake et Duke Nukem 3D existent sur Amiga !

**S**uites logiques du fameux *Doom*, *Quake* et *Duke nukem 3D* suivent un principe diaboliquement simple : progresser au travers d'une multitude de couloirs tortueux et massacrer les aliens qui barrent notre chemin. De part leur conception toute en 3D (on voit au travers des yeux du héros), ces deux produits demandent, plus que tout autre logiciel, un maximum de vitesse de calcul. Si bien que leur notoriété a vite été fondée sur l'étalonnage : l'ordinateur sur lequel ils seront le plus fluide dans la plus haute résolution, sera le meilleur ordinateur. Ce phénomène existe depuis *Doom*. Seul problème, ni *Doom*, ni *Quake*, ni *Duke nukem 3D* ne sont sortis sur Amiga. La première raison est que leurs programmeurs ne connaissent que le Pc. La seconde est que, forts de leur notoriété, ces mêmes programmeurs ont revendu la licence de leurs jeux au prix fort. Si Sony et Nintendo ont eu les moyens financiers d'offrir une adaptation de *Doom* à leurs consoles, Commodore, Atari, Acorn et même Sega ont été contraints de s'en passer. La réaction des consommateurs a été sans équivoque : *Doom* ne fonctionne pas sur Amiga ? L'Amiga est donc dépassé ! Quant à *Quake*

ou *Duke nukem 3D*, la génération suivante, ce ne sera même pas la peine d'y penser...

### Et pourtant...

C'est à ce moment qu'interviennent deux démomakers du monde Amiga : Max du groupe Digital corruption et Graham du groupe Oxyron. Depuis janvier dernier, ces deux programmeurs ont investi tout leur temps dans l'adaptation des plus populaires



Les décors de Quake.

jeux d'action 3D sur Amiga. Le premier, Max, a récupéré sur Internet les codes source (le listing) en langage C de *Quake*. Selon lui, il lui aurait fallu apporter juste quelques modifications pour que le jeu veuille bien se lancer sur Amiga. Quelque soit la profondeur de son travail, le résultat est là : *Quake* tourne désormais sur Amiga (son nom est *AmigaQuake*) ! Et le produit est absolument identique à sa version originale : textures, couloirs, emplacements et combativité des monstres, passages secrets... Même les cheat modes marchent ! Bien intentionné, notre programmeur s'est empressé de montrer son travail à l'éditeur Id software, créateur de *Quake*, dans l'espoir que celui-ci veuille bien enfin publier le jeu sur sa machine. La réponse

d'Id software fut menaçante : "Nous ne publierons jamais *Quake* sur Amiga car, vu le nombre d'Amigaïste, on ne gagnerait pas assez d'argent. Quant à vous, vous êtes un pirate qui a touché à notre propriété intellectuelle et nous allons vous faire un procès".

### L'argent, toujours l'argent...

Eccœuré, Max a préféré retirer son projet de tous les sites Internet où il l'avait placé en téléchargement. Si bien que plus aucun Amigaïste ne peut désormais se le procurer. L'affaire est désormais entre les mains de l'éditeur Clickboom. Ce dernier tente de convaincre Id software de lui céder des licences pour une version, officielle cette fois, de *Quake* sur Amiga. Mais même en argumentant que cela ne leur ferait pas perdre d'argent (au contraire), Id software reste, aujourd'hui encore, fermé.

Le cas de l'adaptation de *Duke nukem 3D* par Graham est plus subtil. Fort de l'expérience de Max, Graham n'a pas du tout récupéré les sources du programme original. Il s'est au contraire plongé dans la réalisation de son propre moteur graphique, le jeu ayant besoin de la version originale sur Pc pour tourner. Mais le projet est encore en cours de développement : la version actuelle n'affiche pas les monstres.

La morale de cette histoire ? L'Amiga n'est plus en vogue, non pas parce que sa technologie est dépassée, mais uniquement parce que le Pc rapporte beaucoup d'argent aux éditeurs. Le pire, c'est que dans le meilleur des cas, l'Amigaïste se fera insulter de pirate.

Yann Serra

### Quelles performances ?

Les meilleurs résultats s'obtiennent en faisant tourner ces deux adaptations sur un microprocesseur 68060 et une carte graphique moderne (genre Cybervision 64/3D). Sans les personnages, *Duke nukem 3D* tourne pour l'instant en 320x200 aussi rapidement que sur un Pentium 133. *Quake*, plus gourmand en calcul, fonctionne à la même vitesse (en 320x240) que s'il se trouvait sur un Pentium 90.





# Le retour des trucs et astuces

*Après 2 mois de vacances méritées, il est temps de se remettre au boulot... A vos souris !*

## Messages in the Bottle

### Lelsure suit larry 3

Daniel recherche désespérément de l'aide pour ce truculent jeu d'aventure : "Je suis bloqué dans le casino et j'aimerais avoir les codes pour aller voir le spectacle. Comment être membre du Fast city ? Et surtout comment avoir le magazine de tourisme local ?".

### Monkey Island 1

Loïc a un problème pour dérober l'idole des multiples mains dans le palais du gouverneur Marley. Comment droguer les chiens à l'entrée du palais ? Il ne lui reste plus que cette statue pour avoir remporté les trois épreuves. Vous êtes son dernier espoir...

### Jurassic park

Comment ouvrir la porte du bunker dans le premier niveau ?



### Deuteros

Quelqu'un connaîtrait-il une astuce pour faire face aux Méthanoides ?

### Genesis

Comment faire pour transformer un frère colon en vigoureux soldat ?

## Les trucs et les autres astuces

### Sim city

Sim city est un simulateur complet. La preuve, une option de corruption a même été incluse ! Vous ne nous croyez pas ? Essayez donc de taper FOUND (avec la touche Shift enfoncée),



### Crystals of arborea

Pour augmenter les capacités et accroître l'énergie de votre personnage, appuyez simultanément sur les touches Control et V.

### Eye of horus

Vous en avez assez de succomber à la dure loi des trois vies ? Un cheat vous permet de recommencer le jeu avec des vies infinies : dans le tableau des crédits, entrez SPAM.

### Flashback

Enfin les codes de ce magnifique jeu d'action :

Mode facile : LOUP  
CINE  
GOOD  
Mode normal : TOIT  
ZAPP  
LYNX  
CAR  
Mode difficile : CALE  
FONT

### Epic

Un peu d'aide pour ce précurseur des jeux de combats spatiaux. Pour faire le plein d'énergie et de munitions, appuyez simplement sur la touche ENTRER. Si, malgré tout, vous n'arrivez pas à progresser, voici les codes des différents niveaux : CEPHEUS, APUS, MUSCA, PYXIS, CETUS, FORMAX, CAELUM et CORVUS.

### Wwf 2

Pour ceux qui en ont assez de se faire martyriser par ces montages de muscles sans cervelles. En appuyant 10 fois de suite sur F10,

vous immobiliserez vos adversaires et les laisserez sans défenses face à vos prises meurtrières.

### Populous 2

Le pouvoir ! C'est ce que tout le monde espère posséder. Voici de quoi apaiser votre désir : le code ADKITAKDVGLRGVZ vous donne dès le départ accès à tous les pouvoirs.

### Brutal paws of fury

Pour avoir de l'énergie infinie dans ce Bear em up, il suffit d'imiter le cri de Bill Gates en rut durant sa phase axiale de sédentarisation innée au Liban Sud ; non, plus sérieusement, il faut taper le code suivant lorsque vous êtes dans la page des pass-words : NINE SPROGS.

### Kid chaos

Kid, le héros du jeu, tape sur les bambous et ça lui va bien, d'autant plus qu'il nous dévoile les codes de ces niveaux :

World 1: LFEQOKQKQCK  
World 2: MDORQAPKHOL  
World 3: NRLQTGAGSM  
World 4: OPTSQARBLLO

### Microcosm

Ce jeu est techniquement magnifique et le tips qui va suivre va sans doute conforter cet argument : insérez le CD du jeu dans un lecteur de CD audio et lisez la piste n°2. Vous découvrirez, non sans émotion, qu'une musique de qualité digitale était cachée...

### Ultimate body blows

Encore une astuce pour un jeu CD-32, dans Ultimate body blows, faites une partie rapide (un simple combat) et mettez dans les hi-scores le mot HARDCORE à la place de votre nom. Vous deviendrez invincible pour les matchs qui suivront.

Merci à Loïc, Daniel et Jérémie pour toutes ces astuces !

Cédric



# AMIE

## LE PRO.

11 Bd Voltaire 75011 PARIS

☎ 01 43 57 48 20

Fax : 01 43 57 10 01

Ouverture : 10h à 19h

## PERIPHERIQUES

### LECTEURS 880Ko

A001	Int. A500	290'
A002	Int. A600/1200	300'
A003	Int. A2000	350'
A004	Ext. tout Amiga	320'

### LECTEURS 1,7Mo

A005	Int. A1200	590'
A006	Int. A2000	590'
A007	Int. A4000	590'
A008	Ext. tout Amiga	890'

### CD-ROM IDE

B001	CD 8X seul	620'
B002	CD 8X + Kit Randy	990'
B003	CD 12X seul	620'
B004	CD 12X + Kit Randy	1090'
B005	Kit Randy	490'

### CD-ROM SCSI

B001	CD 12X seul	1290'
B002	CD 12X + Squirrel	1690'
B003	CD 14X seul	1690'
B004	CD 14X + Squirrel	2090'
B005	Squirrel	490'

### IOMEGA

C001	ZIP SCSI Ext	1190'
C002	JAZ SCSI Ext	3690'

### SYQUEST

C003	EZ 135	890'
C004	EZ 235	NC

### EXT. MEMOIRE

D001	A 500 512Ko	200'
D002	A 500 1Mo	300'
D003	A 600 1Mo	300'

### EXT. MEM. A1200

D004	A 1200 0Mo	590'
D005	A 1200 4Mo	760'
D006	A 1200 8Mo	920'

### CARTE ACCELERATRICE 68030 28 MHZ

E001	MTECK 28 0Mo	690'
E002	MTECK 28 4Mo	890'
E003	MTECK 28 8Mo	1040'
E004	KIT SCSI	700'

### CARTE ACCELERATRICE 68030 50 MHZ

E005	Blizard 1230 0Mo	890'
E006	Blizard 1230 4Mo	1090'
E007	Blizard 1230 8Mo	1290'
E008	Blizard 1230 16Mo	1490'

### CARTE ACCELERATRICE 68040

E009	Blizard 1240 0Mo	1890'
E010	Blizard 1240 4Mo	2090'
E011	Blizard 1240 8Mo	2290'
E012	Blizard 1240 16Mo	2490'
E013	Coproc 50 Mhz	520'

### CARTE ACCELERATRICE 68060

E014	Blizard 1240 0Mo	3190'
E015	Blizard 1260 4Mo	3390'
E016	Blizard 1260 8Mo	3590'
E017	Blizard 1260 16Mo	3790'
E018	KIT SCSI	700'

### DISQUES DURS

F001	170 Mo 2" IDE	1290'
F002	540 Mo 2" IDE	1790'
F003	630 Mo 3" IDE	1090'
F004	1,2 Go 3" IDE	1290'
F005	1,6 Go 3" IDE	1590'
F006	540 Mo 3" SCSI	1390'
F007	1 Go 3" SCSI	1890'

### BOITIERS-TIROIR-INTERFACE

G001	Box Ext IDE A1200	1290'
G002	Box Ext SCSI A1200	690'
G003	Box Ext A1200	890'
G004	Tiroir Ext IDE	140'
G005	Tiroir Ext SCSI	170'
G006	Interface Serial SCSI	490'
G007	Interface PCMCIA IDE	590'

### MONITEURS

G001	Mult 514x 14 1438	2290'
G002	Mult 514x 15 1538	2990'
G003	Mult 514x 17 1738	2290'
G004	SVGA 14"	1490'
G005	SVGA 15"	1990'
G006	SVGA 17"	3590'

### IMPRIMANTES

G007	Canon B 240	1290'
G008	Canon BJC 620	1690'
G009	Canon BJC 620	2490'
G010	HP 890	1990'
G011	HP 820	2490'
G012	HP 870	3490'

### DISQUETTES

3 1/2" 2 DF DD	10	2,40'	2,30'	2,10'	1,90'
3 1/2" 2 DF HD	10	2,90'	2,80'	2,60'	2,40'

### AMIGA 1200



Photo non contractuelle

H001	A 1200 + Pack Magic	3190'
H002	A 1200 + DD 170 Mo + Scalla	3990'
H003	A 1200 + DD 1,20 Go + Pack	4490'

**+ PACK MAGIC**  
 Digito Wordworth 45E  
 Digito organiser 1.1  
 Personnel pairé 6.4  
 Turbo Calc 3.5  
 Digito print manager 1.2 SE  
 Digito Database 1.1  
 Digito Mail 1.2 SE  
 Pinball Mania  
 Whizz

### AMIGA 1200 TOWER



Photo non contractuelle

I001	Boitier Tower Infinitiv	1690'
I002	Interface Clavier PC	490'
I003	Interface PCMCIA	290'
I004	Carte Zorro II et III	1890'

Boitier mini-tower + leds, 2 boîtes 3" 1/2 + 1 boîte 4" 1/2  
 Alimentation 200W modifiée AMIGA. Interface clavier PC + clavier PC.  
 Options : bus Zorro II et III

## NOUVEAUTES

### CARTE POWER PC POUR 1230 RISC POWER PC 603E A 175 MHZ

Sans CPU	2890'
avec 68030 à 50 Mhz	3390'

### CARTE POWER PC POUR 1240 ET 1260 RISC POWER PC 603E+ A 200 MHZ

Sans CPU support 68040	3890'
Sans CPU support 68060	3890'
Avec 68040 25 Mhz	4290'
Avec 68040 50 Mhz	4590'
Avec 68060 50 Mhz	6290'

### VIDEO

W001	VIDI 24 RT	1390'
W002	VIDI 24 RT PRO	1990'
W003	Genlock Minigun	790'
W004	Genlock Composite	1790'
W005	Genlock Y/C	2790'

### GRAPHIQUE

N001	Scanner 69H Gris	590'
N002	Scanner 256i Gris	990'
N003	Scanner Couleur	2190'
N004	Tablette ARTPAD A6	1290'
N005	Tablette ARTPAD A5	2490'

### SON

P001	Interface MIDI	190'
P002	Megalo Sound	390'
P003	AURA	890'

### MODEM +

R001	OUTEC 14400b	990'
R002	OUTEC 28800b	1190'
R003	US Robotic 33600	1290'

### DIVERS

S001	Souris standard	99'
S002	Souris 300 dpi	120'
S003	Souris 400 dpi	160'
S004	Souris optique	220'
S005	Crayon souris	300'
S006	Trackball	350'
S007	Multistandard 500	260'
S008	Multistandard 600	260'
S009	Cammat. joy/sturis	200'
S010	Alim. 500/600/1200	390'

### CABLES

T001	Peritel	90'
T002	Midi	70'
T003	Nul modem	90'
T004	Mintel	90'
T005	Disque dur 2 1/2"	60'
T006	Disque dur 2 1/2 3 1/2"	70'
T007	Prolongation joystick	60'
T008	Impromante	90'
T009	Adaptateur multitype	150'
T010	Adaptateur peritel 1063	150'

### OCCASIONS

K001	Amiga 500+	650'	K006	Monitor 10835	700'
K002	Amiga 500+	800'	K007	Monitor 10855	700'
K003	Amiga 600	800'	K008	Monitor 10845	900'
K004	Amiga 1200	1700'	K009	Monitor SVGA	800'
K005	Amiga 2000	1500'	K010	Lecteur Ext	250'

### OCCASIONS COMPOSANTS

CLAVIER 500	150'	ROM 1.3	100'
CLAVIER 600	150'	ROM 2.0	150'
CLAVIER 1200	250'	ROM 3.0	250'
CARTE MERE 500	300'	CIA 8520	150'
CARTE MERE 600	1200'	DENISE 8373	150'
CARTE MERE 1200	1200'	GARY	150'
Lecteur interne	150'	GAYE AA	150'
Lecteur externe	250'	AICE	150'
Alimentation	250'		

## CD-ROM domaine public

### NOUVEAUTES

Amiga Desktop video	1390'
Amiga Tools 6	1390'
Light ROM 4	1990'
Magic Publisher	2790'
Personne juile	1690'
Scala Plug in	2390'
@ Net	590'
Age tool 97	1390'
Aiman 4.1	310'
Amiga Golden 20	1390'
Amigo Joker	990'
Kora collection	3490'

### JEUX DISCOUNT DISK 99F

DENNIS LA MALICE	CHRISTMAS LEMMINGS
BLUES BROTHERS	PUTTY
BATTLE CHESS 2	JUMP
SMASH TV	KLING CLOUD
LETHAL WEAPON	OVER THE NET
WIZKID	ZOMBIE
FATMAN	BOB'S BAD DAY
JURASSIK PARK	ONE STEP BEYOND
HUDSON HAWK	TITUS THE FOX
NIGHT SHIFF	

## TOP 20 JEUX

### JEUX 249F

COLONISATION	KILLING GROUND
WORMS	FIGHTING HIGH
SLAM TIT	TRIPLE FUN
CAPITAL PUNISMENT	UFO
SOMBA 1	WING COMMANDER
SENSE WORLD OF SORCER 96/97	FEA
ET JET	B17 FLYING
CIVILISATION	EUROKRAIG MANAGER
SPECIAL FORCE	SAMBA PARTIE
CHAOS ENGINE	DOGFIGHT

### DOMAINE PUBLIC

GRAND CHOIX DE SID ET CD  
 JEUX + DEMOS + UTILITAIRES + EROTQUES

### SERVICE REPARATION

Nous réparons tous les ordinateurs et moniteurs...  
 Délais maximum 10 jours. Devis gratuit ou forfait.  
 Réparation garantie 3 mois.

### RACHAT COMPTANT

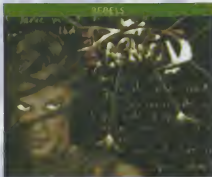
Nous reprenons comptant vos ordinateurs, vos périphériques, vos logiciels, vos livres...

Nom : .....  
 Adresse : .....  
 Code Postal : ..... Ville : .....  
 Tél. : .....  
 ..... Mon ordinateur : .....  
 Prix TTC, garantie non couverte 12 mois, remise 10% sur l'ensemble 1500 par crédit 4700 en 12 mensualités ou net  
 Désignation ou ref : ..... Cote : ..... Montant : .....  
 J'achète 3 CDP 3 CDP 3 Carte bleue d'identité N° .....  
 Cote : ..... Date : ..... Signature : .....

# Bonne rentrée !

On ne vous avait pas menti, l'été fut riche en démo-parties... Et en démos aussi, du coup ! En voici une première partie, avec des démos venant de la Remedy 97, de la Tcp party, ou bien encore de la Intel outside 4. Le mois prochain, on continuera avec les productions de la très renommée Assembly'97. Bonne rentrée !

## Paranoid



Code : Ambient, Klovathy et Krustur

Musique : Some1 et Morrow

Graphisme : Don, Eracore, Olyse, Wire et Silicon

Cela faisait un bon moment que l'on n'avait pas vu de productions de la part de Rebels. Ils sont arrivés à la Remedy 97 un peu par surprise (personne ne les attendait là), et voilà qu'ils rallient la première place ! Une production qui tient



De nombreux éclairages Rgb.

la route, avec une bonne dose d'effets en 3D et de voxels, le tout parsemé de nombreux éclairages Rgb. Autrement dit, plein de couleurs simultanément. L'ensemble est correctement enchaîné, mais on regrettera l'absence d'effets véritablement innovateurs, grâce auxquels cette démo serait un véritable must.

Démo Aga, disque dur (3,6 Mo) et mémoire Fast obligatoires.

## Panacea

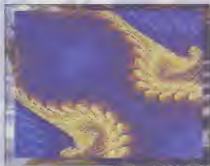


Code : Rubberduck, Gizmo et Dig-It

Musique : Lizard

Graphisme : Tudor et Rubberduck

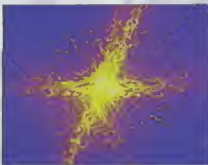
Réalisée par la même équipe que la Darkside (qui avait, elle, remporté la compétition de la Remedy l'année passée), cette démo reste un peu dans le même esprit. L'ensemble n'est pas aussi propre que d'habitude, avec notamment quelques bogues sur microprocesseurs



Une ambiance particulaire.

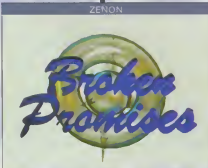
68060. Parmi les effets proposés : un visage en phong, des shading de particules, un voxel, un tunnel en bump... La musique de Lizard, comme souvent, suffit à elle seule pour créer une ambiance particulière autour de la démo. Encore un bon point pour Tbl.

Démo Aga, disque dur (1,5 Mo) et mémoire Fast obligatoires.



Un Voxel bumpé avec shading de particules.

## Broken promises



Code : Mare

Musique : Buzzer

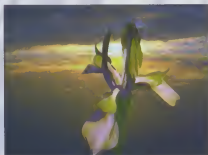
Graphisme : Tohe

Une production plutôt honorable, de la part d'un groupe relativement inconnu. Cette démo a tout de même remporté la compétition de démos lors de l'Abduction 97, une party qui s'est tenue mi-juin en Finlande. Disons

que la plupart des ingrédients populaires sont bien présents, mais que l'ensemble manque un peu de maturité.

On y retrouve bien sûr des effets très classiques, comme un Gouraud sur un visage ainsi que sur différents objets mappés et éclairés. La musique et les graphismes qui pèchent un peu.

Démo Aga, disque dur (4,0 Mo) et 8 Mo de mémoire Fast obligatoires.



C'est une... fleur ?

## Kilkenny



Code : Hastur et Talpa  
Musique : Gilo et Notman  
Graphisme : Bandy et Bifrost

Cette production d'Iris (un des plus anciens groupes encore actif sur la scène) est arrivée à la première place de la TcP party, début juillet. L'intro est composée exclusivement d'une séquence vidéo entièrement digitalisée.

Malheureusement, les effets suivants sont assez pauvres : un simple cube mappé, un autre ombragé en Gouraud, puis un effet de bump et enfin un landscape en faces pleines. La musique et les graphismes ne relèvent malheureusement pas le niveau. Une démo qui aurait certainement été bien notée il y a un an ou deux. Mais on a vu bien mieux depuis...

Démo Aga, disque dur (3,6 Mo) et mémoire Fast obligatoires.



Tai, t'as trop bu de bière.

## Fallen angels



Code : Noster et Pippen  
Musique : Wierzo  
Graphisme : Korbacz et Majkel

Cette démo nous vient tout droit de la Intel outside 4, une démo party qui s'est tenue mi-juillet en Pologne. Beaucoup de séquences digitalisées ici, rendues avec un tramage spécial qui nécessite peu de couleurs. De courtes phrases accompagnent ces vidéos, qui nous montrent des personnes que l'on imagine facilement ivres ou même droguées. Rassurez-vous, il n'y a aucun message malvenu derrière tout ceci. C'est propre, les couleurs sont assez bien choisies (pour une démo polonaise) et l'ensemble tient bien la route.

Démo Aga, disque dur (2,3 Mo) et mémoire Fast obligatoires.



Fait gaffe, tu vas tomber.

## Back in town

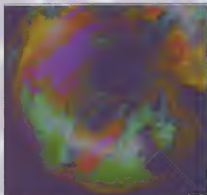
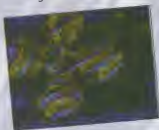


Code : Sly  
Musique : Bass-Cadet  
Graphisme : Bass-Cadet et Sly

Les membres d'Embassy ont créé cette démo pour fêter le retour de certains d'entre eux du service mili-

taire. C'est pour cette raison qu'on y retrouvera la plupart des effets de leur précédente production, Corona... Ils n'ont effectivement pas pu développer grand chose de nouveau depuis. C'est en quelque sorte juste histoire de se relaxer la main avant de repasser aux choses sérieuses... Beaucoup d'effets de 3D (mapping, bump) utilisent un tramage d'un pixel sur deux.

Démo Aga, disque dur (1,2 Mo), 4 Mo de mémoire Fast et un processeur 68030 ou supérieur obligatoires.



Ça, en tout cas, ce n'est pas une fleur !

## Saturne party 5

A la demande générale, Saturne nous annonce que la Saturne party 5 aura bien lieu ! Comme on ne change pas une équipe qui gagne, ils ont gardé la même période et le même lieu. Sortez donc vos agendas, et notez-y que vous serez pris le week-end du 31 octobre au 2 novembre prochains, pour ce rendez-vous européen des démomokers, qui se tiendra au Centre Culturel de Chelles (77). Comme d'habitude, des compétitions pour tous sont prévues : Pc, Amiga, Falcon et autres. L'accent sera mis cette année plus particulièrement sur les jeux en réseau. Toute l'équipe de Dream sera ravie de vous accueillir sur son stand, comme l'on passé. Si vous souhaitez obtenir de plus amples renseignements, contactez Vincent (de préférence le soir) au 01.40.37.32.18, au branché-vois sur le Web Saturne : [www.saturne.org](http://www.saturne.org) - Vodkaz



# Commodore, chronique d'un beau gâchis

*Saviez-vous que Commodore était d'abord une boutique miteuse du Bronx ? Une boutique qui, 30 ans plus tard, enregistrerait tout de même 681 millions de dollars de bénéfices... Juste avant de se suicider lamentablement. Alors, géant technologique ou monstre d'idiotie ? A vous de voir...*

**A**ussi curieux que cela puisse paraître, c'est le polonais Jack Tramiel qui a fondé Commodore. Né dans les années 30, Jack a passé six années dans les camps d'Auschwitz avant de s'engager dans l'armée américaine, au moment de la Libération. Ses dix années sous les drapeaux lui auront appris un métier : réparer les machines à écrire. C'est en ce sens qu'il ouvre en 1954, dans le quartier New Yorkais et mal famé du Bronx, une boutique de dépannage pour matériels de bureau, pompeusement nommée Commodore portable typewriter company. Lassé du voisinage, il émigre à Toronto (Canada) l'année suivante. Là, les affaires prospèrent et Commodore passe

rapidement du statut de revendeur-réparateur à celui de constructeur. Une usine est même créée en Allemagne, pays où Jack a gardé de nombreux contacts. En 1960, Commodore rachète une société dont il distribuait les fournitures et s'installe dans ses locaux, à Agincourt dans l'Ontario (Canada). Jusqu'à la fin des années 70, la société devient petit à petit le plus grand fournisseur de matériel pour bureau de tout le Canada. Commodore en profite d'ailleurs pour changer de nom et devient Cbm (Commodore business machines). Coup d'éclat, en 1969 Jack Tramiel se lance même dans la conception de calculatrices, fabriquées à partir de composants achetés chez Texas Instrument. Commodore est ainsi le premier constructeur à présenter un modèle "qui tient dans la main", la fameuse C108.

## De bureautique à informatique

Malheureusement, en 1975 Texas Instrument se met à concevoir ses propres calculatrices, deux fois moins chères que celles de Commodore ! Voyant son chiffre d'affaire fondre comme neige au soleil, Jack emprunte tant bien que mal 3 millions de dollars au financier Irving Gould pour racheter la société Mos, constructeur elle aussi de composants électroniques. Bien lui en a pris ! En effet, Mos sera le fournisseur officiel du microprocesseur 6502 pour Apple (Apple II), Acorn (88c), Atari (Atari 400) et même Nintendo (console Nes) ! A ce propos, Jack Tramiel reconnaît à ce moment être séduit par les soubresauts de l'Altair, le premier micro-ordinateur. Profitant de sa nouvelle acquisition, il décide de se lancer dans le développement d'un ordinateur pour tous, adoptant le célèbre leitmotiv "computer for masses, not for classes" (approximativement, l'ordinateur pour les masses par pour l'élite). Du coup, Commodore devient Commodore international et son siège social est transféré à Nassau, capitale des Bahamas, parce que les taxes y sont moins chères. C'est en 1977, avec quelques mois de retard sur l'Apple I, que sort enfin le *Personal electronic transactor*, ou *Pet*. A noter que cet ordinateur fut entièrement développé par Chuck Peddle, qui devint plus tard le président de Tandon computers. Pour l'anecdote, les premiers modèles arrivés en France étaient destinés au Palais de la Découverte, à Paris.

## Le temps de l'euphorie

Succès commercial immédiat, le *Pet* est décliné en plusieurs modèles et se voit adjoint un grand frère, le *Cbm 8000* dont les gammes sont destinées au marché professionnel. Stimulé par la concurrence grand public de l'Apple II, Commodore présente en 1981 le *Vic 20*. Avec son 6502 à 1 Mhz, ses 5 Ko de Ram et son affichage en 176x158 pixels, le *Vic 20* est un succès immédiat : Commodore en produit 9000 unités par jour et ses ventes rapporteront 305 millions de dollars de chiffre d'affaire au bout d'un an d'existence. La machine ne souffre que d'un défaut : elle se plaint de ne plus avoir de mémoire disponible avant





même que les programmeurs n'aient fini de taper leurs listings en Basic. Qu'à cela ne tienne, la plupart des jeux disponibles pour cette plate-forme seront fournis en cartouche, comme sur une console. C'est en 1982 que Commodore créa l'événement en présentant pour la première fois le C64. Outre son affichage en 320x200 avec 16 couleurs et sa possibilité de gérer les sprites, la particularité du C64 qui impressionne le plus le public réside dans son chipset audio, le Sid. Alors que la concurrence fait encore "bip-bip", le C64 est le premier ordinateur à pouvoir générer huit octaves sur trois voies. Cette machine se sera vendue à plus de dix millions d'unités autour de la planète et connaîtra même une version portable, le SX64, avec écran couleur. Grâce au C64, le bénéfice net de Commodore se chiffre, en 1983, à plus de 681 millions de dollars. Le constructeur se satisfait alors d'une croissance deux fois plus importante que celle de ses deux concurrents réunis, Apple et Tandy. C'est l'euphorie.

#### Et puis, plus rien ne va plus

Pourtant, Jack Tramiel commence à sentir que le fruit est pourri de l'intérieur. Irving Gould, le fameux financier qui avait négocié son entrée à la direction de Commodore contre le prêt des 3 millions de dollars salvateurs en 1975, tente en effet d'évincer Tramiel pour s'accaparer tout seul le magot. Dépit, Jack se rend compte qu'il est de moins en moins le maître à bord. Persuadé, à raison, que le succès de Commodore est de son seul fait, Jack Tramiel décide en 1984 de tenter le tout pour le tout : il rachète à la Warner, sur sa fortune personnelle, la branche micro-informatique d'Atari et quitte Commodore pour tout recommencer à zéro. Satisfait et rieur, Irving Gould se dit qu'il est maintenant à la tête d'un constructeur indestructible. Dans la foulée, il se fait fabriquer, sur le compte de la société, un jet pour ses déplacements personnels (un Learjet, bi-réacteur, 40 places). Histoire d'entretenir le marché, il lance la série des C264 (le C16 et le Plus/4). Comme par hasard, il s'agit du plus retentissant échec commercial de Commodore. Après l'incroyable succès du C64, ça fait mal. Aucune étude de marché n'avait été faite pour ces nouvelles machines et Irving Gould s'est aperçu, mais un peu tard, qu'elles n'intéressaient absolument personne. Cette même année, Apple présente le Macintosh et l'IBM son PC/ot. Sans compter que le marché des ordinateurs de loisirs voit de plus en plus fleurir de nouveaux constructeurs très prometteurs : Amstrad, Sinclair et autres Acorn commencent à se partager le territoire européen. Damned,

l'empire, fondé sur le seul C64, est en train de s'écrouler ! Bon, mais que fait Tramiel pendant ce temps ? Hé bien Atari ne se porte en fait pas mal du tout grâce à son 800xl et Tramiel louche sur un nouvel ordinateur, le Lorraine, pour la prochaine génération de sa gamme. Bon sang de bonsoir ! Qui fabrique ce "Lorraine" ? Une jeune société répondant au nom d'Amiga corp. ? On va racheter Amiga corp ! Rien que pour



Le Pet et le Pet 2001, les premiers ordinateurs de Commodore.

re version de l'Amiga, le 3000, n'a plus rien d'impressionnant. Il faut dire que l'Amiga a évolué au ralenti, le budget accordé au développement était si maigre que les ingénieurs (Dave Haynie, Peter Kittel...) étaient plus des passionnés que des personnes véritablement qualifiées. Une fois de plus, les ventes de Commodore s'effondrent. Irving Gould décide alors de sortir à la va-vite de nouvelles machines : c'est le temps du Cdv



embêter Tramiel ! Les hostilités étaient lancées, se fut le début de la plus sanglante des guerres qu'ait connu l'histoire de la micro-informatique : Atari contre Commodore !

#### Amiga-Atari, la gué-guerre

Une nouvelle fois pris de cours, Tramiel demande à ses ingénieurs de sortir à la va-vite un ordinateur qui ressemblerait à celui d'Amiga, lequel lui est finalement passé sous le nez. Ce fut la naissance de l'Atari st (d'abord appelé "Jackintosh"). De son côté, Irving Gould s'aperçoit que le successeur du C64, le C128, est une fois de plus un échec total. Il décide donc d'incorporer la nouvelle filiale Amiga corp. au reste de Commodore et de renommer le Lorraine en Amiga. Nous sommes alors en 1985. L'accueil réservé à l'Amiga est très enthousiaste, en tout cas plus que pour l'Atari st, lequel reste techniquement inférieur (l'Amiga brille par les capacités de son chipset graphique). Mais cet enthousiasme aura un effet négatif sur la politique d'Irving Gould. Ce dernier est en effet persuadé que Commodore a de nouveau un cheval de bataille qui va marcher tout seul. Du coup, il préfère garder les deniers de la société pour son propre compte plutôt que d'investir dans une inutile publicité. Atari, au contraire, remue vents et marées pour faire connaître son st, ce qui lui vaudra de tenir tête jusqu'au bout à la machine de Commodore. Mais en 1989, le constat est sévère : Atari n'a plus d'argent à investir dans une nouvelle technologie pour se remettre au niveau du marché et la dermi-

(à quoi ça sert ?), des Amiga 4000 et 1200 pourvus de la pré-version du nouveau chipset graphique (le AAA, jamais sorti...) et de la CD-32 qui a une génération de retard (le Japon annonce déjà la Saturn et la Playstation). Bien entendu ça coûte de l'argent et il est hors de question d'en investir aussi dans le marketing. Le flop est monstrueux.

#### Un fin lamentable

Fin 1993, Commodore accuse des pertes de 357 millions de dollars. Irving Gould envoie alors son bras droit, Medhi Ali, dans toutes les filiales du monde pour annoncer la fermeture prochaine de Commodore. Bien entendu, l'éminent personnage ne se déplace qu'en Concorde et descend, à Paris, à l'hôtel Le Crillon, au bas des Champs Élysées (un séjour de deux jours à 11000 F la nuit, pour un rendez-vous qui aura duré moins d'une heure). En 1994, Commodore dépose le bilan. Irving Gould et Medhi Ali prennent alors le jet de Commodore (le fameux Learjet) pour fuir aux Bahamas, loin des tracasseries judiciaires. Bien entendu, cet avion appartenait à la filiale Cbm qui, elle, était devenue américaine. Il s'agit donc d'un vol pur et simple. Condamnés, Medhi Ali et Irving Gould sont d'ailleurs toujours interdits de séjour sur le sol américain. Et comme l'Amiga appartenait à cette même filiale Cbm, c'est tout naturellement que Gould et Ali se sont arrangé pour que la technologie ne puisse pas être rachetée tout de suite et soit dévaluée. Juste pour se venger...

Yann Serra.

## LES ANCIENS NUMÉROS

**Le Pc sans se planter**  
Tout pour comprendre et acheter un ordinateur multimédia : l'unité centrale, le stockage, magnétique, l'affichage, le multimedia, les communications, les imprimantes, les souris, les joysticks... Avec CD-Rom



**Le Pc sans fausses notes**  
Tout sur la Musique assistée par ordinateur : le Midi, le hardware, le software, Internet, rubriques particulières... Avec un CD comprenant 34 démonstrations commerciales, 50 Mélo de machines, 13 trackers, 110 fichiers Wave...



**La bible du jeu Amiga**  
La référence en matière de jeux pour Amiga et CD-32. Découvrir les 101 meilleurs jeux, 101 trucs et astuces et une image à colorier sur les jeux du foot, incontournable.



**Le CD Pc team (n°10 à 24)**  
Retrouver sur chacun de ces CD-Rom un répertoire Amiga : Convention 10, Msi, jeux, utilitaires, astuces, fichiers images, sons...



**20F**  
• PART B

- **Dream n°1**  
Dossier : la CD-32  
Reportage : l'ECTS de Londres  
Disquette : DSS 1, version complète
- **Dream n°2**  
Dossier : les jeux de Noël  
Reportage : comparatif numériseurs  
Disquette : Amos Turbo
- **Dream n°3**  
Dossier : les imprimantes  
Reportage : le Supergames Show  
Disquette : Cinemorph, version complète
- **Dream n°4**  
Dossier : les virus  
Reportage : le Winter CES de Las Vegas  
Disquette : Quickwrite, version complète
- **Dream n°5**  
Dossier : sex'n'Amiga  
Labo : Blitz basic 2, Mediapoint...  
Disquette : Skidmarks démo
- **Dream n°6**  
Dossier : le salon Imagina 94  
Labo : ADPro 2.5, Quarterback...  
Disquette : Personal paint 4, version complète
- **Dream n°7**  
Dossier : le piratage  
Labo : Scenery Animator, Vidi 24, le PAR...  
Disquette : Canon studio, version complète
- **Dream n°8**  
Dossier : les simulateurs  
Labo : Overdrive CD, Caligari, Directory Opus...  
Disquette : Personal font maker, version light
- **Dream n°9**  
Dossier : l'Amiga en vacances  
Labo : Imagine 3.0, Emplant  
Disquette : Abank
- **Dream n°10**  
Dossier : les mangas et l'Amiga  
Labo : carte M-Tec, Can Do...  
Disquette : une sélection de DP

- **Dream n°11**  
Dossier : l'avenir de l'Amiga  
Labo : Lightwave, Dice, Videostage...  
Disquette : Painter 3D, version complète
- **Dream n°12**  
Dossier : la création d'un jeu  
Labo : DSS 3.0, DirWork, Brilliance 2...  
Disquette : Desktop Magic
- **Dream n°13**  
Dossier : l'Amiga à la télé  
Labo : PageStream, Panorama  
Disquette : Virus Checker 6.41
- **Dream n°14**  
Dossier : l'Amiga et les graphismes  
Reportage : Le World of Amiga  
Disquette : Real time sound processor II lite
- **Dream n°15**  
Dossier : le rachat de l'Amiga  
Labo : Photogenics...  
Disquette : Skidmarks II, la démo
- **Dream n°16**  
Dossier : les clones Amiga arrivent  
Reportage : l'Amiga s'impose à Imagina  
Disquette : Photogenics, la démo
- **Dream n°17**  
Dossier : la Doom-mania arrive sur Amiga  
Labo : GoldEd 2.1.1, Easy calc, Studio professional 2...  
Disquette : DSS 3, version complète
- **Dream n°18**  
Dossier : l'ECTS de Londres  
Labo : DPaint V, Scala MM400, Sherlock, Diavolo, Power CD...  
Disquette : Brutal, la démo
- **Dream n°19**  
Dossier : les dessous du rachat par Escom  
Reportage : l'Amiga à L'E3 de Los Angeles  
Disquette : OctaMed Pro 5.04, version complète
- **Dream n°20**  
Dossier : l'Amiga et Internet  
Labo : Photogenics 1.2, Kit tower 1200, Digma organiser...  
Disquette : Obsession flipper, la démo
- **Dream n°21**  
Dossier : transformez votre Amiga en Pc, Mac...  
Labo : OctaMed 6, AsimCDFs, Fax on ...  
Disquette : Flight of the Amazon Queen, la démo
- **Dream n°22**  
Dossier : l'avenir ludique de l'Amiga  
Labo : CD Write, lecteur Zip...  
Disquette : Vroom multiplayer, version complète
- **Dream n°23**  
Dossier : optimisez votre Workbench I  
Reportage : l'Amiga aux commandes du virtuel  
Disquette : Coala, la démo
- **Dream n°24**  
Dossier : choisir un lecteur CD-Rom pour Amiga  
Labo : Devpac 3.5, carte Piccolo, Action Replay 1200...  
Disquette : Boston bomb club, version complète
- **Dream n°25**  
Dossier : l'Amiga expo fait un carton  
Labo : Directory Opus 5.0  
Disquette : Virus checker 8.03
- **Dream n°26**  
Dossier : les ordinateurs exotiques  
Labo : ImagineVision, Blitz basic 2.1, Arts et frontières...  
Disquette : Zeewolf 2, la démo
- **Dream n°27**  
Dossier : le guide du programmeur  
Labo : la carte 68060 Blizzard 1260T  
Disquette : Gloom Deluxe, la démo
- **Dream n°28**  
Dossier : les extension du Pc au service de l'Amiga  
Labo : Tower TBD, SX32, TurboCalc 3.5, @Net...  
Disquette : TurboPrint professional 4.1, version light
- **Dream n°29**  
Dossier : Viscorp rachète l'Amiga  
Labo : DeltaTower, DiskSalv 4...  
Disquette : MandelTour AGA, version complète
- **Dream n°30**  
Dossier : toutes les clés pour éviter la galère  
Labo : Wordworth 5, World Atlas, encyclopédie Adfi...

# bootik

Disquette : Blitzbank 2.1

## • Dream n°31

Dossier : le quizz de l'été  
Labo : Image FX 2.a, Artpad 2,  
Vid 24, Kit internet...

Disquette : une sélection de  
DP

## • Dream n°32

Dossier : quel fournisseur  
internet choisir ?

Labo : Turbo print v 4.1...

Disquette : Poweroids

## • Dream n°33

Dossier : le multimédia et  
l'Amiga

Labo : la carte Cyberstorm 060

Disquette : une sélection de  
DP

## • Dream n°34

Dossier : la communauté

Amiga à la rescousse

Labo : OctaMED, Soundstudio,  
Imagine 5.0...

Disquette : Alien Breed 3D 2,  
la démo

## • Dream n°35

Jeu : Capital punishment

Labo : iBrowse, InterOffice,  
MaxDOS

Disquette : une sélection de  
DP

## • Dream n°36

Dossier : pourquoi investir sur  
Amiga

Labo : 2 modems 33600bps,  
X-DVE, SMD-100...

Disquette : une sélection de  
DP

## • Dream n°37

Dossier : gagnez de l'argent  
avec votre Amiga

Reportage : l'histoire de  
l'informatique à Londres

Disquette : Magic Menu 2.15

## • Dream n°38

Amigazone : Typesmith,  
Wordworth  
Linuxzone : Lincity, Xquad,  
Lynx

Disquette Amiga : Doopsi,  
Monopoly...

## • Dream n°39

Amigazone : les browsers  
Web, Shapeshifter...

Linuxzone : Xwindow, The  
gimp, Mesa OpenGL,

Xclamation...

Disquette Amiga : Gestion  
2000 (démo) et FirePower

## • Dream n°40

Amigazone : Blobz,  
Cybervision 64 3D, Airmail

Linux : les distributions,  
Maëlstrom, DDD, CDE...

Disquette Amiga :  
Amigameboy, WebDesign,

VirusZ-Il...

## • Dream 41

Dossier : tous les formats non  
compatibles Pc

Tests Amiga : Burnit, GoldEd...

Manuel d'installation Linux sur  
Pc, Amiga et Atari

CD : la distribution Redhat 4.1  
et Watchtower

## • Dream n°42

Dossier : tout sur Java

Amiga : PCTask vs Pcx,

Organiser 2...

Linux : HotJava, Xanim

En pratique : le RiscOs, la  
connectivité Amiga

Sur le CD : Atari, amiga, BeOs,

Linux, RiscPc, spécial démos  
de groupes

## Applis

Suite bureautique pour Linux. Version 4.3.5 avec

procédure d'installation et logiciels en français.

Tableur, traitement de textes, logiciel de

présentation et accessoires Html entièrement

compatibles Microsoft.

499 F - port A

## Freedom Cocktail 3

La dernière compilation en Freedom. Sur les 6 CD :

Shackware 3.5, Redhat Intel 4.2, Redhat Alpha

4.21, Debian 1.3.3 officielle, Watchtower

Mofk...

165 F - port A

## Kheops septembre 97

La nouvelle version de cette distribution 100%

française. N'ajout 2.0.30, Xfree 6.3.3,

compatibilité Millenium et Mystique, Kit Java,

archives Gnu et 200 applications Linux.

199 F - port A

## Galaxy of Clipart

75 000 images au format win9 au jpeg

accompagnées d'une importante collection de

fontes et d'icônes.

229 F - port A

## LES JEUX AMIGA

Tous les classiques du jeu  
sont encore disponibles

sur Amiga : Double dragon,

Bat II, First samurai,

Humans, Indiana Jones, It

came from the desert,

Loom, Monkey Island 2, Pit

fighter, Space invaders,

Trivial pursuit... N'hésitez

pas à appeler au 01 53 36

84 18 pour connaître les

disponibilités et les

nouveaux arrivages.

39F

+ port C

## B O N D E C O M M A N D E

Coupon à renvoyer à Posse Press

Dream's bootik - 16, rue de la Fontaine  
au Roi, 75011 Paris.

Nom : .....

Prénom : .....

Adresse : .....

Code postal : .....

Ville : .....

Téléphone : .....

Machine Système : .....

Articles choisis

Prix

DREAM  
n°43

Port A : gratuit (France, étranger et Dom-Tom)  
Port B : 16 francs (France), 20 francs (étranger et Dom-Tom)  
Port C : 21 francs (France), 35 francs (étranger et Dom-Tom)  
Si plusieurs produits sont commandés avec des ports différents,  
ne compter que le port le plus cher.

+ port

Total

Je règle par :

☐ chèque ☐ l'ordre de Posse Press ☐ mandat ☐ carte bancaire n°

Date et signature obligatoires :

expire le



# Acorn

## Risc PC StrongARM™



- processeur StrongARM en standard cadencé à 200 Mhz
- son digital 16 bits intégré
- architecture ARM RISC 32 bits
- boîtier modulaire (extensible)
- système multi-processeur / multitâche
- option second processeur classe Pentium
- mémoire vidéo extensible à 2 Mo
- mémoire dynamique standard extensible à 256 Mo
- accepte tout type d'écran (y compris un téléviseur)
- couleur 24 bits pour un affichage en 16 millions de couleurs



### Principales caractéristiques :

#### Processeur

StrongARM @ 200 Mhz

#### Mémoire

2 x connecteurs SIMM (DRAM)

1 x connecteur DIMM (VRAM)

Système en ROM (4 Mo)

#### Système d'exploitation

RISC OS 3.7

#### Système audio

Son stéréo digital qualité CD

16bits 44.1Khz avec mixer pour une seconde source audio

#### Vidéo

Nombreux modes d'affichage jusqu'à :

- 1280 x 1024 @ 8BPP (60Hz)

- 800 x 600 @ 24BPP (60Hz)

#### Extension

Nombreuses cartes d'extension :  
(réseau, genlock, grabber, expansion...)

#### Mémoire de masse interne

Disque dur IDE

Lecteur de disquette 31/2 2Mo

Drivers ATAPI en ROM

#### Ports et Interfaces I/O

Port série RS232

Port parallèle

Sortie audio stéréo jack 3.5mm

	Dhrystones	Dhrystones MIPSV2.1
StrongARM Risc PC	356 k	204MIPS
P200 PC	295k	169MIPS
DX2-66 PC	40k	23MIPS

# Ashiv

Distributeur exclusif depuis 1987

CAP 101 - 67, rue Robespierre  
93558 MONTREUIL Cedex

Tél - 01 48 58 70 77  
Fax - 01 48 58 20 09  
Email - public@ashiv.fr